

019877101M0121116/1984M012111625240165411 MSXアーカイブスへの提供

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊

MSX・FAN

7 1987
JULY

360yen

LIST

ファンタム
ゲーム7+ゲーム
11本!

NEW

新作研究
ずっこけ
やしきた

中隠密道
ポルフェスと5人の悪魔
レプリカート/ドレイナー
ダブルビジョン
美少女等身大
スペシャル!

超新作情報

COMING SOON
ドラゴンスレイヤーIV
がバースト2の城

メタルギア
豪華版IIスペシャル
世界の野望~全大陸~
スーパーレイドック etc.

COLLECTION
マップで攻略

ダンジョンマスター
ハイドライドII

ATTACK
ゲーム完全攻略

大戦略

未来/デーヴァアスラの
血流
ザナドゥ

エイリアン2

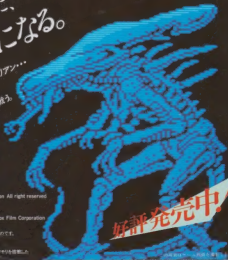
ALIENS™

This Time It's War, There Are Some Places In The Universe You Don't Go Alone.

登録商標：Twentieth Century Fox Film Corporation All rights reserved

このリアルな動きに、
君は夢中になる。

ラストシーンで持ち上げるクイン・エイリアン...
3つのハイテク武器を駆使して
リプリーは戦う。



好評発売中!

(漫画版) MSX 1巻194

(漫画) MSX3,980円

© 1987 Twentieth Century Fox Film Corporation All right reserved

© 1987 ACTIVISION

© 1987 SQUARE

Trademarks owned by Twentieth Century Fox Film Corporation
and used by SQUARE under authorization

★このゲームはACTIVISION社の承認を受けて開発したものです。

MSXはアスキーの商標です。



マークIIがMSX2.1+がMSX2.0+以上の大容量メモリを搭載した
ROMカートリッジです。

ゲーム内容に関する情報は、毎年10月15日付の「ゲーム・マガジン」で公開。02-2345-0079

1巻：全600ページ（32 PGM）1,980円

本誌掲載の情報は、随時、改正、変更、追加等

を伴うため、本誌掲載の情報は必ずしも最新のものではない。



SQUARE

株式会社スクウェア
〒104 中央区銀座3-11-12 TEL.03-545-9519

MSX FAN 7月号 1987 JULY CONTENTS

FAN ATTACK SPECIAL

26 レベル8〜10そしてエンディング

ザナドゥ



FAN ATTACK SPECIAL II

6

パソコンウォーゲームの決定版



大戦略

FAN ATTACK

14 きれいな7つの世界の詳細マップ公開!!

未来

22 悪魔界に必ず勝てる攻略データ満載!!

ディーヴァ

〜アスラの血流〜

FAN COLLECTION

永久保存版
編集部製

マップ特集

42 地下5Fまでの完全攻略法初公開!

ハイドライドII

50 地下10Fまでの全マップ一挙公開!

ダンジョンマスター

35 MSXにまつわる★美しい★トークする情報満載

FAN FAN BOX

●ソニーの新MSX2+H3-T7……………ほか

92 読者アンケート

124 FAN VOICE

FAN NEWS

105 ビン詰めが悪魔を解放し、大魔神を面せ!

ボルフェスと5人の悪魔

110 やじさん、きたさんの痛快アクションRPG

すっこけ隠密道中

112 横ガシのへびゲームが生まれ変わって登場!

レプリカート

114 パズル性がプラスされた新型アクションゲーム

ドレイナー

116 18才未満おこわりのオリガミ付きだぜ!!

ダブルビジョン

美少女写真館
スペシャル!

58 新しいネットワークのアイディア満載!

THE LINKS INFORMATION PAGE

81 プログラムならいつでも遊べる!

ファンダム

●ばんぶのぼーけん/ツインビートル/あるかないで
/シミュレーションボール/ビック迷宮/AROUND
BIG-BAR/すらいむくんのめいすばにっく/SH
IPS/まっくすくんのあどべんチャPART.1/すわ
いん/THE LONG LINE

118 思いっきりの超新作ソフト観見せコーナー

COMING SOON

●ドラゴンスレイヤーII/メタルリア/聖獣II/スベ
リャル/スーパーレイドバック/ガリオストロの秘録カ



☎03-431-1627

読者になるまでのお問い合わせは、本日もどうぞ同僚から当座の4時から8時の間、この場面で受け付けています。なお、ゲームの画面やコントローラーはいつでもお返ししております。

戦略ユニット 全カタログ

航空ユニット

F-16(戦闘機)



【能力】F-16は【標準速度】1000【標準攻撃力】100【標準防御力】100【標準移動力】100【標準コスト】100【標準範囲】100【標準攻撃範囲】100【標準防御範囲】100【標準移動範囲】100【標準コスト】100【標準範囲】100【標準攻撃範囲】100【標準防御範囲】100【標準移動範囲】100

A-10(攻撃機)



【能力】A-10は【標準速度】1000【標準攻撃力】100【標準防御力】100【標準移動力】100【標準コスト】100【標準範囲】100【標準攻撃範囲】100【標準防御範囲】100【標準移動範囲】100

ヒューイコブラ(戦闘ヘリ)



【能力】Hueyコブラは【標準速度】1000【標準攻撃力】100【標準防御力】100【標準移動力】100【標準コスト】100【標準範囲】100【標準攻撃範囲】100【標準防御範囲】100【標準移動範囲】100

ハリアー(戦闘機)



【能力】Harrierは【標準速度】1000【標準攻撃力】100【標準防御力】100【標準移動力】100【標準コスト】100【標準範囲】100【標準攻撃範囲】100【標準防御範囲】100【標準移動範囲】100

コルセア(攻撃機)



【能力】Corsairは【標準速度】1000【標準攻撃力】100【標準防御力】100【標準移動力】100【標準コスト】100【標準範囲】100【標準攻撃範囲】100【標準防御範囲】100【標準移動範囲】100

イロコイス(輸送ヘリ)



【能力】Irokoisは【標準速度】1000【標準攻撃力】100【標準防御力】100【標準移動力】100【標準コスト】100【標準範囲】100【標準攻撃範囲】100【標準防御範囲】100【標準移動範囲】100

地上ユニット

レオバルド(戦車)



【能力】Leopardは【標準速度】1000【標準攻撃力】100【標準防御力】100【標準移動力】100【標準コスト】100【標準範囲】100【標準攻撃範囲】100【標準防御範囲】100【標準移動範囲】100

AMX10-RC(装甲車)



【能力】AMX10-RCは【標準速度】1000【標準攻撃力】100【標準防御力】100【標準移動力】100【標準コスト】100【標準範囲】100【標準攻撃範囲】100【標準防御範囲】100【標準移動範囲】100

ゲバルト(対空戦車)



【能力】Gebaltは【標準速度】1000【標準攻撃力】100【標準防御力】100【標準移動力】100【標準コスト】100【標準範囲】100【標準攻撃範囲】100【標準防御範囲】100【標準移動範囲】100

ローランド(対空装甲車)



【能力】Rolandは【標準速度】1000【標準攻撃力】100【標準防御力】100【標準移動力】100【標準コスト】100【標準範囲】100【標準攻撃範囲】100【標準防御範囲】100【標準移動範囲】100

補給車



【能力】Supplyは【標準速度】1000【標準攻撃力】100【標準防御力】100【標準移動力】100【標準コスト】100【標準範囲】100【標準攻撃範囲】100【標準防御範囲】100【標準移動範囲】100

輸送トラック



【能力】Transportは【標準速度】1000【標準攻撃力】100【標準防御力】100【標準移動力】100【標準コスト】100【標準範囲】100【標準攻撃範囲】100【標準防御範囲】100【標準移動範囲】100

歩兵



【能力】Infantryは【標準速度】1000【標準攻撃力】100【標準防御力】100【標準移動力】100【標準コスト】100【標準範囲】100【標準攻撃範囲】100【標準防御範囲】100【標準移動範囲】100

工兵



【能力】Engineerは【標準速度】1000【標準攻撃力】100【標準防御力】100【標準移動力】100【標準コスト】100【標準範囲】100【標準攻撃範囲】100【標準防御範囲】100【標準移動範囲】100

わがウやずい比喩はないかと考えてみたら、「荷車」に思いあたった。大戦略はいわばリアルタイプの荷車なのだ。

荷車も、もともとはシミュレーションウォーゲームの一種。その発展に、歩にはまさに「歩兵」と書いてある。大戦略が荷車と大きく違うところは、一歩ですべてのユニット【コマ】を動かせること、ユニットどうしの戦いは単純に取

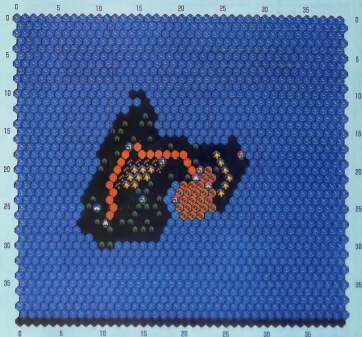
るか取られるかではなくダメージの与え合いになっていること、ユニットは資金のある限り再生産、補充がきくこと。つまり、より現実に近いゲームになっているわけだ。

「大戦略」で使われるコマの全タイプを上にもまとめておいた。なかなかイメージのわからない読者はまずこの兵器たちと感覚的になることから始めよう。



大戦略マップNo.1

Small island



開戦前夜の勢力

ブルー国：都市1
空港1
レッド国：都市4
空港1

【マップ外観】その名の通り小さな島。都市数も少ないので収入が少なく、イロコイス以外の異色の航空ユニットはほとんど生産できないし、その必要もあまりない（17、18にある中江都市はレッド国の本拠地（生産

可能都市）内にあることに注意。【国割り】勝つ決意をまず抱きたいなら有利なレッド国のマナーが好で、大規模な戦闘戦を挑みたいならブルー国のマナーが好で。後者の場合でも、僕らでくれば確実に勝てるようになるの

で、目標ターンを12〜14として進攻の戦略を案じよう。【特徴】マップが小さいので2人プレイも手軽で楽しい。その場合、より遊びこんでいるプレイヤーのほうにブルー国を奪取るのが容易。



Small island で基本戦略・戦術を学ぶ

①第1ターンでのブルー国は楽勝。第1ターンで少なくとも1都市を1国は作っていたほうがよいのだ

まず近くにある2都市を確実に落としてから、ほんとうの戦いが始まる

よくマニュアルを読まずにゲームを始める人がある。マニュアルを読まずにゲームができること自体は美しいことだけれど、この大戦略ではそうはいかない。

このゲームはマニュアルの解説が不可欠なのだ。だが、最初がマニュアルの内容がさっぱり頭に入っていないで遊び始めるのにさえ苦労する人がなかにいるだろう。

それでも、なんとか、ゲームをはじめるところまではきたとする。ここでは、スモールアイランドのブルー(Blue)国、マネー(Money)：1都市あたりの収入15の設定で、レッド(Red)国となったコンピュータ(MSX2)相手に戦う場合について手ほどきを試みる。

開戦直後の勢力は圧倒的にレッド国が有利。そのうえ、コンピュータ側はマネーの設定が何であってもしっかり1都市あたり、100の収入があるわけだからに思ひ。

では、まず近くの都市を占領し、収入を少しでも増やし、同時にレッド国の収入がこれ以上増大するのを防ぐことから考えよう。

もっとも近い都市は、座標でいうと(15, 24)の、森と平地に覆われたところにある。ここまでは首都からたったの10ヘックス。確実にレッド国より先に取れる。

次に近いのは道路沿いに行くと10ヘックス先にある都市。これはレッド国にとっても同じ条件。しかし、ブルー国のほうが先手なのでなんとかが1手早く取れる。

どちらの都市へも歩兵(移動力3)で歩いていったほうがいい。

へたに輸送トラックに乗ったりすると、平地では歩兵なみのスピードになるうえに、輸送トラックで2ターンかかるので、逆に遅くなるのだ。

敷地が近いので占領した都市の防衛のことも考えておかなければならない。右の都市は防衛しやすい地形が多いので比較的安価な装甲車で十分。上のほうには、レオバルドを置きたいところ。

と、こんなふう考えて、まず歩兵を3人、装甲車を2部隊、レオバルドを1部隊配置した(右上の写真参照)。

1部隊を占領した都市の歩兵の



意味は、10ページの「資金の活用」で説明する。

こうしておけば、2ターン後に右の都市が、3ターン後に上の都市がほぼ確実に占領

できる(下の写真参照)。

都市は補給の拠点になるので、資金面ではまだ圧倒的に不利に甘む。これがかなり戦える感じになる。

(15, 24)の都市

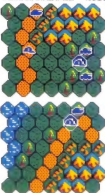
①最初に占領できる都市。歩兵は必ず歩兵のみで行くこと。そのまえに装甲車(AMX)を2に配置しておくことを忘れずに。比較的早くからレオバルドなどが攻めてきて、しばらくのあいだ痛い思いを味わうだろうが、短期間で言えばこの都市の守りは強い

(13, 17)の都市

①レオバルドを置かずに止めているのは敵からやってくるレッド国を警戒しているため。マップの中央の都市は敵(ほとと近くいへる)のたつかにカーニバルを動かしてまわりの状況を見ながら、次の行動を考えていかなければならぬとやられてしまふことになる



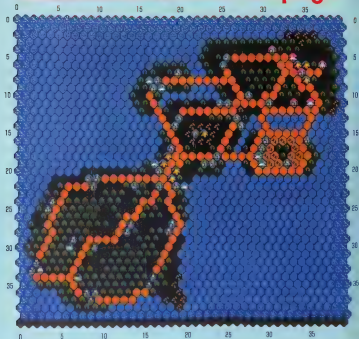
②当然、スモールアイランドに移動して、2ターン以内に占領した都市は、300ターンから収入が増える



ゲームC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Blue	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Red	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

ゲームC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Blue	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Red	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

大戦略マップNo.2 Island campaign



開戦前夜の勢力

ブルー国：都市14
空港2
レッド国：都市4
空港2

【マップ外観】スウェーデン・フィンランドに比べてずっと陸地で大きな島。北のレッド国と南のブルー国がくびれを挟んで勢力を伸ばそうとしている。中央のくびれをどちらがコンターロールするかが勝負の分水嶺。ここで

は、都市数も多く、空軍も強いので、航空自衛隊が活躍する。そして、空軍がかなり重要な要素となっているだろう。【国境】ブルー国のほうがかなり有利。だが、レッド国のほうには無敵の中立都市が近くに

多くある点にも注意。スウェーデン・フィンランドでかなり被害を受けた人はレッド国のマキ-52で回廊ターンを25でやってほしい。(補給)このマップを2人プレイでやると相手が結構な力になる。セーブ機能を活用しよう。

なんといっても、お金が すべてなのです！

PPの数はとにかくお金をためること。お金がなければ、いざ武器が買えないというものだ。

「未来」でのお金は、敵を倒して手に入れたSHOOT P

(ショットポイント)というものをステーションの両端壁でGASHI(現金)に替えてもらう。現金になったお金は、もちろん自由に武器などを購入するときに使える。

地下で 出没するゆかいな デカキャラたち

数層するモンスターはみんな違うけど、攻撃のパターンはあまり変わらない。でも、さきに敵につれて生命力が強くなる。モンスターの生命力は画面下のウィンドウに表示されるよ。モンスターはここに紹介しているものも含めて、なんと全部で28種類もいる。



コッカル



ドミンガ



ガフィン



マタマタ



モール

地下へいくには経験値を 上げてレベルアップだ！

敵を倒していくと、EXP(経験値)が自然に増える。右のメニューでは地上1層でDだった経験値が335まで上がって、もうあと1でレベル1になるうとしているところだ。レベル1になれば、それまでわからなかった地下への入口が開くんだ。地下から次の地上への入口は最初から開いている。



ウィンドウを開いて ステータスの確認を！

武器や装備などの設定はウィンドウでおこなう。現在の武器やスーツを使っているのが、レベルの値はいくつか、MAX ENERGY(エネルギー最大値、これが0になると死んでしまう)はいくつか、

といったデータを知りたいときに開くのはウィンドウの中でもSTATUSというところだ。ウィンドウはいつでも開くことができる。こまめに開いて自分の状態をよく知っておくことが必要だよ。



ステーションを いようすに利用 して変えよう!!



旅を続けていくうえで必要なるものを集めるのが、この「いようす」だ。例えば「未来」の場合はスーションが後の行動をする。武器を買ったり、体力の回復をしたり、セーブ(パスワードに記録)をしたり、いろいろなことが出来る。ステーションでは消費が大きい。裏を返せば入れたらショットポイントも近距離にいて消費に換えよう。裏面だとステーションのショップでは必要とあらば何にも買えることができる。

この便利はステーションも、地下にはない。だから、地下のことを考えに入れてアイテムを買い換えよう。

そして忘れてはいけないのが、3層以降の地上には必ずものステーションが存在するということだ。あるのは決まった。今回紹介したマップでは、必ず使っていくことができないのでカットしている。くれぐれも忘れないようにね。

ゲームオーバーになっても、またそこから始められるというパスワード式セーブがここである。ただし、お金が必要。ちなみにブラネット1の最初の地上では30GVかかる。パスワードは30文字。

1GVで13FUEL。燃料はいつの間にか減りやすいので、できるだけ買っておこう。Qだと飛べるけどエネルギーが減る。

FUEL SHOP (地上)



ショットポイントを戦場に配置してくれるところだ。ショットポイント100で100GVの料金になる。特選は買わない。

SHOT PLACE (地上)



SATA FARM (地下)



CENTRAL STATION (地下)



敵の攻撃を防ぎ、自分の能力アップに必要なスーツを買おう。地上ではスーツを替えてもまったく意味がない。必要があるのは地下のほうだけ。地下ではスーツを替えることによって、攻撃や能力

が 바뀌ってくる。とくに空中を飛べるようになるスーツC(値段は750GVとお高いのだ)は絶対オススメだよ。いちばん安いところでノーマルスーツが480GVもする。お財布と相談しなくちゃね。



SUIT SHOP (地下)



POWER UP SHOP (地下)

Q アーロンの能力を上げるアイテムを売っている

ノーマル



スーツA



スーツB



スーツC



スーツD



スーツE



スーツの能力をあげ、地下のみで有効。ジャンプアップ 500GV・攻撃を弱く/リア100GV・敵の動きを止めるアワー1200GV・エネルギーを回復させるエネルギー2000GV・地下から地上へのテレポート1500GV。

NEAPHE SHIP (ネーフ・シップ)



地上でいちばん大迫力の、武器。ビームだと2発当てなくてはならないのが、ウエーブなら1発で倒れるというザツもいる。その中でもいちばん強力なのが、バズーカだ。でも、900GVとはちよつと高い割もある。

WAVE



○ 1発あたりのダメージは低いけど、連続で当てると威力が上がる。

BOMB



○ 1発あたりのダメージは低いけど、連続で当てると威力が上がる。

LANCHER



○ 1発あたりのダメージは低いけど、連続で当てると威力が上がる。

BASARA



○ 1発あたりのダメージは低いけど、連続で当てると威力が上がる。

WAVE



○ 1発あたりのダメージは低いけど、連続で当てると威力が上がる。

BOMB



○ 1発あたりのダメージは低いけど、連続で当てると威力が上がる。

LANCHER



○ 1発あたりのダメージは低いけど、連続で当てると威力が上がる。

BASARA



○ 1発あたりのダメージは低いけど、連続で当てると威力が上がる。

ENERGY BOMB (エネルギー・ボム)



○ 1発あたりのダメージは低いけど、連続で当てると威力が上がる。

エネルギーは画面下のウィンドウの中に棒グラフで表示される。うんと高つてくると赤くなる。ステーションではENERGYを1GVで売ってくれる。地下のことも考えて最大まで蓄積するようにしよう。これが0になると死んじゃうのだから。



ゼレネ PLANET 4

○ 1発あたりのダメージは低いけど、連続で当てると威力が上がる。

ネモーレ PLANET 5

○ 1発あたりのダメージは低いけど、連続で当てると威力が上がる。

ボスキャラはこうして倒せ!!

プラネット7のボスキャラだ。ボスキャラの登場するステージはとうぜんだけどプラネットごとにちがう。画面の左上から右下に向けて、弾を1ラ1ラと発射しながら進んでくる。1画面内なので早く倒さないで、追いつめられてしまう。画面下のウィンドウには生命力が表示され、0になると倒れる。



サイファ PLANET 1

○ 1発あたりのダメージは低いけど、連続で当てると威力が上がる。



シエル PLANET 2

○ 1発あたりのダメージは低いけど、連続で当てると威力が上がる。



マツラー PLANET 8

○ 1発あたりのダメージは低いけど、連続で当てると威力が上がる。



ガソギユス PLANET 7

○ 1発あたりのダメージは低いけど、連続で当てると威力が上がる。



レインボウ星雲はこんな
感じの不思議な空間！

「未来」は始めにも書いたようにプラネットが7つ、それぞれ地上3国、地下3国合計で6国の構成になっている。証国の制衡があっても全面戦争できないのは残念だけど、国の構成がだいたい似た感じなので各プラネットの地上1国、地下1国合計で4国に限って紹介しよう。

各国は地上から出発するんだけど、地下へいくための入

「口はレベルを」あげないと出
発しない。そのために練習
を3000ポイントまで上げなく
てはならない。船を倒しまく
って、ショットポイントをか
せび、それをステーションで
現金化して装備を補充してい
かなくてはならないのだ。そ
ういふところがRPGたるゆ
えなんだよね。

ここでちょっとしたコツを
お教えしよう。まず、袖と肩

が始めたらまっすぐにステーションをめざす。中に入らずにその近くで敵を倒すようにしよう。多エネルギーが減って、ステーションが近くなのですぐ帰還することができるわけがない。こうすれば、ステーションへエネルギー一回線にかけられるまでに死んでしまおうというこもないね。その他にこまめにパスワードによるセーブしておくこともゲームをクリアするのに必要だね。お宝はみせておくれど隠しコマンドもじつは存在する。いろいろ研究してみる余地は十分にある。



片手の製のような不思議な世界だ。小さくまとまった国構成になっている。

この巻のステーションでは、武器はトリプルを買って、スーツはノーマルとスーツAを買っておこう。この巻でも巻を倒してはエネルギーの増産を繰り返す！ターンを使って経験値を上げよう。お下への入口はレベル4で開くんだ。



五、一、二、三、四、五

地下への
の入り口

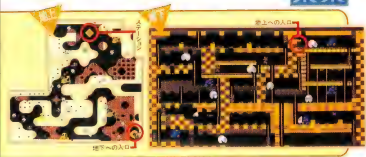
この道は道路としてはそんなにわざわざかしいほうではない。車を攻撃しながら進んでいくうちに、いつのまにかカステーションや地下の入口におどりついてしまう。

ステーションでは、図解は

ビームとニードル。スーツショップはこの画にはない。プラネットVではその他のものがまだ売っているのだ。あとエネルギーの補給も忘れないように。

エネルギーの増強を終えたら、再び第2層に出かけよう。そこでまたシヨットポイントを手に入れて、エネルギーの増強を繰り返そう。いつのまにかE(XP(経験値))が入っている。すると地下への入口が出現するというわけなんだ。

地上へ

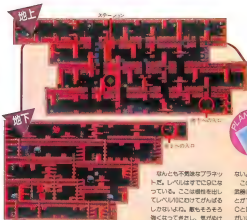


ここまでで、レベルは8になっているはずだ。こんどはレベルアップにせよ。地下の入口は開かない。

このステーションでは、ワープはウェブが、スーツはスーツが買える。ウェブで買える。

地上にいるウニのようなヒトアミみたいなデカキャラは、ボロボロという名前なんだから。ウェブで買おう。





なんとも不気味なプラネットだ。レベルはすでに9になっている。ここは個性を出してレベル付けにむけてがんばるしかないよね。敵もそろそろ強くなってきて、気が付け

ない。この惑のステーションでは武器はワイドが新しく買えることができる。スーツはスーツCとDだ。地下ではスーツCがいいよ。



ず変わった色石の中でも色が少し異なっているところが、通關だ。ここではレベルを12から13にあげなくてはならないんだ。この惑のステーションでは武器がボムとランチャーが買えるようになって、スーツはそのまま、新しいものは売っていない。

ステーションのいさめのはくわでも気を付けて！



この面のステーションに行くにはやはりせまい通路に入らなくてはならない。なかなか入りにくくて、苦労する。ステーションで買える武器は新しいものはない。スーツだけはスーツEを新しく買うことができるんだ。

地下の入口のすぐそばに、XANAXザインという文字がタタでかべに書かれている。意味があつたりして?

地下



地上



大蛇の穴

地下への入口

いいよラストのプラネットだ。さすがにこの面はむずかしい。障害と見るブロックとまえて通れるブロックとの見分けが、とてもつきにくいんだ。動けないなあ、と思っているとき障害のブロックにはおまれ、壁にぶつめられ、なっていることになりかねない。この面のステーションでは念願の武器Eスーカをやつと買うことができる。なんといってもこの武器が最強なんだ。スーツはスーツCで十分。この地下を征服してボスキャラを倒せば、タイトル画面のときと同じようにエンディングストーリーがスクロールする。

こうしてレインボウ屋敷のモンスターたちと不意にも戦って、しかも倒ってしまつたのだが……?

地下



FAN ATTACK

DAWN

ACTIVE SIMULATION WAR

ティン・アスラ

ティン・アスラ

ティン・アスラ

ティン・アスラ

星界アルジュナの戦場で迎えた星界の完結。ティン・アスラとはアスラとは、その戦いを結んだストーリーが1つになるとき星界の戦いが終わる。

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2
RAM	16K
価格	6,800円



艦隊増強

ティン・アスラが最初からやるべきことは、自分の艦隊を強くすることだ。ゲームのスタート時には、ストックも金も戦艦が3隻、巡洋艦が3隻、Q.M.艦が3隻、ミサイル艦が3隻ずつしかない。序盤戦ではWEAPONSの値が0なので、オプションウェポンも増強もシールドも使えない。資金も最初は1000しかないが、

艦隊に兵器の補給(兵器投資)をしておこう。WEAPONは3000まで投資すれば、すべての兵器が使えるようになるので、それ以上の兵器投資はしないこと。資金がむだになるぞ。

さついかもしれないが、WEAPONSを上げておかないと艦隊戦で困ってしまう。兵器投資をしたら、次は艦

隊を建造しよう。Q.M.艦やミサイル艦は安くて早くできるが、艦隊戦ですく



られてしまうので、高くてもいいが、戦艦と巡洋艦を造ろう。その他にも、自分の領域の艦隊への投資もしっかりとしよう。特に艦隊の設定を確か

めておかないと、艦すざたり高すぎたりして苦戦することになる。だいたい40%が限度だろう。艦隊への投資さえすれば高くてもだいじょうぶ。

ファミコン艦隊ウォーテータ

NGDRI, 01RRHDXJCLX



1人でプレイするとき、自分の艦隊を強くしている途中にファミコン艦隊でプレイしよう。やられてしまったらセーブして、電源を切ってデータをロードしてウォーテータを入れれば艦隊である。

作戦2

勢力拡大

艦隊をある程度まで強くしたら今度は勢力を拡大しよう。自分の領域の範囲が増えれば、資金も増えて艦隊をさらに強えることもできる。

というわけで、まず攻略しやすい順番を2つ教えよう。MSX ERROTと施設 DNA の2つだ。この2つは、次ページの表を見ればわかるように、DEFENCEの数が少ない。DEFENCEの数値=その艦隊の数の強さと考えてかまわないので、最初のうちは、DEFENCEの低い艦隊をねらおう。この2つの艦隊のマップを載せておくので、く

わしくはマップのほうで。

では、艦隊数の攻略法としていくつかあげよう。まず、戦闘中はスクロールさせないこと。出会い頭に敵にぶつかってシールドを減らさないためだ。オプションウェポンはよくねらって撃つこと。75%の敵を倒してから、真新しいと思ったらOUTのエリアで時間切れを待つのが確実だろう。

これだけで、まず艦隊数を増やすことはできると思うが、MSX系の艦隊戦には色々な隠しコマンドがある。なかにはかんたんに弄り出せるものもあるが、重要なコマンドは両手を使わなければ押せないほど。先月号のコマンドを、もう1度復習すると、F1キーで



① いずれもまだおなじく遠距離から戦う。でも、これでできる。まずMSX系艦隊を倒す。



② MSX系艦隊を倒したら、もう一度MSX系艦隊を倒す。これでMSX系艦隊を倒す。これでMSX系艦隊を倒す。



③ MSX系艦隊を倒したら、もう一度MSX系艦隊を倒す。これでMSX系艦隊を倒す。これでMSX系艦隊を倒す。

艦隊面バリアがはれて、F5キーで撤退できる。この他にもシールドエネルギーを満タンにできるものや、弾が連射になるものもあるのだが、公開するとゲームにならないのでもう少し待っていてほしい。

ヒントはSTOPTとSELE CTと……。

艦隊を攻略したあとは、必ずPULL OUTコマンドでその艦への攻撃を中止しよう。攻撃が弱すぎたりして、クレーターが訪てしまうぞ。

負けそーなときの必勝法

MSX系の艦隊戦では、敵が後ずさりしたり自分からやられてきたりする。こういうまぬけな特性を利用して戦えば、艦隊数も増える。



① MSX系艦隊を倒したら、もう一度MSX系艦隊を倒す。これでMSX系艦隊を倒す。



② MSX系艦隊を倒したら、もう一度MSX系艦隊を倒す。これでMSX系艦隊を倒す。

③ MSX系艦隊を倒したら、もう一度MSX系艦隊を倒す。これでMSX系艦隊を倒す。

艦隊戦がスタートしたら、両サイドのOUT艦やミサイル艦の正確に、敵の艦隊の横上からミサイル以上ずらして、戦艦を先陣に一直線に並べる。

そして、この状態で戦う。このようにして、弱い艦から先に倒していけば、1重くらいはやられるかもしれないが、まず負けることはない。



④ MSX系艦隊を倒したら、もう一度MSX系艦隊を倒す。これでMSX系艦隊を倒す。



これだけでも十分艦隊

両艦隊の攻撃距離を短くすると、MSX系ではそんなことをしなくても大丈夫。戦艦とミサイル艦だけで十分、十分。



作戦3

情報収集

アクティブシミュレーションと呼ばれるティヴァのもの1つのゲーム性に、訓練色の部分がある。

とりあえず、直接的にゲームに関わってくる訓練色は、ナーサティア星惑星への、航路の出方だろう。そこまでは教えられないけど、情報をよく見て見つけ出してほしい。

なんらかの形で、情報にヒントが隠されている。



この画面は、ゲームの初期段階で表示される。ここには、ゲームの進行状況や、プレイヤーの位置などが表示されている。

艦隊戦終了後メッセージ

このメッセージは、艦隊戦が終了したときに表示される。プレイヤーの戦績や、ゲームの進行状況などが表示されている。

シブタ・ルドラに抵抗する人々を擁護する謎の人物がいる。

ガンマ3と呼ばれる物質にある一定の波長の電波を放つことによって、莫大なエネルギーを取り出すことが可能である。

宇宙船の船員のあいだでは、悪魔アッシュトンと呼ばれる奇怪な存在の噂が流れている。

ガンマ3の精製には、高度の技術力が必要だ。

悪魔トラントランはリユカーン船の支配下にあり、莫大な軍事施設によって守られている。

悪魔マトウラーでは、ガンマ3が大量に産出されている。

惑星戦マップ

全部で30ある惑星の中で、攻略しやすい惑星2つを選んでマップを作ってみた。マップ自体を見ても、どうのこうのということはないが、惑星全体のつながりがつかえると思う。

エリア1

エリア2

エリア1

エリア2

全30惑星初期データ

惑星攻略のときの、惑星戦での導導やシールドの設置位置、惑星に対する攻撃の順番のために、全惑星の初期データを表にして載せておく。SYSTEMコマンドでは見られない惑星のデータ

惑星NO.	惑星名	座標	資源	技術	防衛	能力	税率	生産	消費	シールド
NO 1	WESHA	7	7	8	8	6	40	1970	1430	1700 1400
NO 2	EMPIA	4	8	9	9	7	50	1970	1400	1800 1200
NO 3	QUEAR	5	6	7	7	5	30	1970	1000	1600 1200
NO 4	SITEC	5	1	8	4	3	30	1970	1200	1970 1200
NO 5	VENUR	7	3	8	9	8	30	1970	1400	1700 1300
NO 6	ERHOT	7	1	7	2	1	30	1970	1100	1970 1300
NO 7	ZACE	4	5	6	7	3	10	1970		1900
NO 8	KENET	6	6	6	4	2	30	1970	1600	1970 1500
NO 9	CHEER	3	9	6	5	2	30	1970	1400	1700 1300
NO 10	DEVAS	4	4	9	3	8	30		1100	1300 800
NO 11	GUMN	4	3	2	6	8	30	1970	1300	1550 1000
NO 12	JUCIT	2	5	2	8	7	40	1500	1100	1700 1300
NO 13	GOONE	5	4	3	4	4	30	1970	1400	1700 1400
NO 14	WARSE	2	1	7	3	3	30	1970		1700 1100
NO 15	FOMER	2	0	3	8	9	30	1970	1600	1800 1300

FALCOM ATTACK

Special レベル9のキングドラゴンを倒せ!!

ザナドゥ



ZANADU

日本ファルコム

〒0435-37-801

発売中

最終回

価格	7,800円
対応機種	MSX2+専用
VRAM	128K
容量	7,800円

完全攻略 PART-III

いよいよ最終回。レベル8

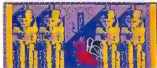
から10だ。レベル10の塔に隠されているドラゴンスレイヤーを手に入れレベル9にけるキングドラゴンを倒せ!

ランクと称号と名称

「ザナドゥ」ではキャラのレベルを戦士と魔術師の称号で表している。称号は全部で17種類あり、この数は、武者、魔、魔法といったアイテムのランク(AからQ)と同じだ。つまり、キャラの称号もアイテムと同じようにA～Qのランクで表れるわけだ。

というわけで、ランク1つまりどのくらい強いのか?が不明確な武者と魔の名称と、キャラに与えられる戦士と魔術師の称号をまとめた一覧表を作った。下の表がそれ。

ちなみに、この表にない魔法と魔のランクは、魔法のほうはショップで買うときにリストが



見られる。魔法は、AランクがGLOVE、その上はS-SHIELD、L-SHIELDの順番で、それぞ

れ+1から+7まであり、Qランクは+7L-SHIELDだ。

称号名	ランク	A	B	C	D	E	F	G	H
戦士の称号	NOVICE F.	ASPIRANT	BATTLE	FIGHTER	ADEPT	CHEVALIER	VETERAN	WARRIOR	
魔術師の称号	NOVICE W.	INITIATE	THICKSTER	PRESTIDE	EVOKER	CONJURER	TREBUST	THAUMATUR.	
武器の名称	DAGGER	S-SWORD	SPEAR	HAND AXE	L-SWORD	BATTLEAXE	S-SWORD	M-STAR	
防具の名称	CLOTH	L-ARMOR	P-MAIL	STE-MAIL	RING-MAIL	S-ARMOR	C-MAIL	SPL-MAIL	
ランク	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
戦士の称号	SWORSMAN	HERO	SWASHBUCK	MYRMIDON	CHAMPION	SUPER-HERO	PALADIN	LORD	MASTER-LORD
魔術師の称号	MAGICIAN	PHANTM.	ENCHANTER	WARLOCK	SORCERER	NECRO	ILLUSI.	WIZ-4LV.15	MASTER-WIZ
武器の名称	LANCE	BALDRN	+2 S-AXE	S-SLAYER	L-BLADE	M-BLADE	B-BLADE	V-WEAPON	S-SLAYER
防具の名称	S-ARMOR	H-PLATE	F-PLATE	+2-LEATH	REFLEX	+2 S-MAIL	+2 F-PLATH	+2 REFLEX	S-SHIRT

そしてエンディングへ

『ザナドゥ』のシナリオをおもしろいのは、最後のデカキャラ、キングドラゴン=ガルススがレベル9の壁の中にあることだろう。

キングドラゴンがレベル9にいるのに、キングドラゴンを倒

すための、「最終」ドラゴンスレイヤーや「最後の壁」バトルスーツ、そして「最後の壁」+アラジンワールド、といったロランクのアイテムは、レベル9の壁の中にある。

つまり、プレイヤーは、いっ

たんレベル9に行き、ロランクのアイテムをそろえてから、レベル9に現れるキングドラゴンを倒さねばならないのだ。

さて、左下の壁紙写真はキングドラゴンのいる部屋に入り、戦って倒すまでの記録だ。

このキャラが手に入っているドラゴンスレイヤーは、すでにマジックアイテムのグローブを前編くらい使って経験値を上げてある。持っている魔法はもある。A DEATH。キングドラゴンにはDEATHの魔法しか効かないのだ。

そして、この部屋に入る直前

に、レッドポーションでヒットポイントを最大にしてある。

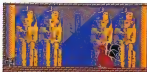
キングドラゴンと戦うときは、

①キングドラゴンが近づいてくるときに魔法でめめる。

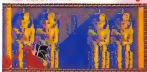
②キングドラゴンが火を放いたら、ジャンプしてかわすかキングドラゴンに突進してドラゴンスレイヤーで切る。

という2つの攻撃パターンを繰り返すこと。これしかない。

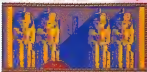
キングドラゴンを倒すと、聞いたことの無いBGMが流れだし、画面外のエンディングメッセージが少しずつスクロールアップしながら表示される。



① キングドラゴンと戦う直前。レベル9の壁の中にある。



② キングドラゴンと戦っている最中。レベル9の壁の中にある。



③ キングドラゴンと戦っている最中。レベル9の壁の中にある。



④ キングドラゴンと戦っている最中。レベル9の壁の中にある。

⑤ キングドラゴンと戦っている最中。レベル9の壁の中にある。

⑥ キングドラゴンと戦っている最中。レベル9の壁の中にある。

⑦ キングドラゴンと戦っている最中。レベル9の壁の中にある。

⑧ キングドラゴンと戦っている最中。レベル9の壁の中にある。

⑨ キングドラゴンと戦っている最中。レベル9の壁の中にある。

⑩ キングドラゴンと戦っている最中。レベル9の壁の中にある。

⑪ キングドラゴンと戦っている最中。レベル9の壁の中にある。

⑫ キングドラゴンと戦っている最中。レベル9の壁の中にある。

⑬ キングドラゴンと戦っている最中。レベル9の壁の中にある。

⑭ キングドラゴンと戦っている最中。レベル9の壁の中にある。

⑮ キングドラゴンと戦っている最中。レベル9の壁の中にある。

⑯ キングドラゴンと戦っている最中。レベル9の壁の中にある。

⑰ キングドラゴンと戦っている最中。レベル9の壁の中にある。

⑱ キングドラゴンと戦っている最中。レベル9の壁の中にある。

ふつうは見られない へんてこ画面集

『ザナドゥ』をふつうにプレイしていても、一生見られない画面を多くといてしまった。とくに中央の写真は、ゲームディスクをコピーしてプレイしないやと出てこない画面。で、あの写真はMSXでプレイしようとするとはる画面だ。



① 画面が真っ黒になる。

② 画面が真っ黒になる。

③ 画面が真っ黒になる。

④ 画面が真っ黒になる。

⑤ 画面が真っ黒になる。

⑥ 画面が真っ黒になる。

⑦ 画面が真っ黒になる。



⑧ 画面が真っ黒になる。

⑨ 画面が真っ黒になる。

⑩ 画面が真っ黒になる。

⑪ 画面が真っ黒になる。

⑫ 画面が真っ黒になる。

⑬ 画面が真っ黒になる。

⑭ 画面が真っ黒になる。



⑮ 画面が真っ黒になる。

⑯ 画面が真っ黒になる。

⑰ 画面が真っ黒になる。

⑱ 画面が真っ黒になる。

⑲ 画面が真っ黒になる。

⑳ 画面が真っ黒になる。

㉑ 画面が真っ黒になる。



LEVEL 1 塔マップ

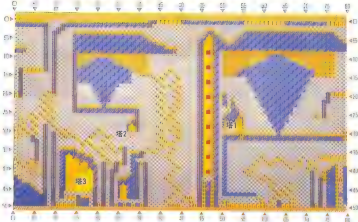
塔の入口は3つで、デカキヤウはない。モンスターがいる部屋もまばらだ。むらさき色の部屋は少し部屋。

レベル7の塔と同じく一方通行の道が多いので迷いやすい。塔マップの上に小さなサイコロでも置ける。自分のいる位置を確認しながら歩くといい。

これは / といったアイテムはないが、自分のスプリットメイルや自前のエクササイズを取っておきたい。

モンスターがいる部屋が少ないので、できるだけマントルやデーモンズリングを使わず、アワーグラスを何個か使うくらいでクリアしたい塔だ。





LEVEL 9 地下マップ

KRAKEN GIANT (クラーケン)



HP 5000 100 7 100 100 100
1000 1000 1000 1000 1000

ちょっと奥には、マントルを
使わないと行き来できない壁つ
のエリアに分かれているが、
[B]、[B]と[B]、[B]にある壁つの

KARTTIKEYA (カーティケヤ)



HP 10000 100 7 100 100 100
1000 1000 1000 1000 1000

ワープゾーンで飛ばれているの
で、マントルのムダ使いはしな
いように！

**SILVER DRAGON (シルバー
ドラゴン)**



HP 10000 100 7 100 100 100
1000 1000 1000 1000 1000

口に行くにはキーを記憶も使わ
ないとならない。手持ちのキー
が少ないときはブラックオニキ
スでワープアップするといい。

KING DRAGON (キングドラゴン)



HP 10000 100 7 100 100 100
1000 1000 1000 1000 1000

DECATON (デカトン)



HP 10000 1000 1000 1000 1000
1000 1000 1000 1000 1000

GALEBUHR (ゲールバダー)



HP 10000 1000 1000 1000 1000
1000 1000 1000 1000 1000

IXCHEL (イッチェル)



HP 10000 1000 1000 1000 1000
1000 1000 1000 1000 1000

**DARKSTALKER (ダーク
ストーカー)**



HP 10000 1000 1000 1000 1000
1000 1000 1000 1000 1000

ADEPT (アダプト)



HP 10000 1000 1000 1000 1000
1000 1000 1000 1000 1000

VOLT (ボルト)



HP 10000 1000 1000 1000 1000
1000 1000 1000 1000 1000

OTYUGH (オティフ)



HP 10000 1000 1000 1000 1000
1000 1000 1000 1000 1000

YARYKA (ヤリカ)



HP 10000 1000 1000 1000 1000
1000 1000 1000 1000 1000



LEVEL 9 塔マップ

塔の入口は3つで、塔の中は
デカキャラのオンパレード。

左の塔マップ写真を見るとわ
かるように、□13に隠れた敵、
キングドラゴンがいる。

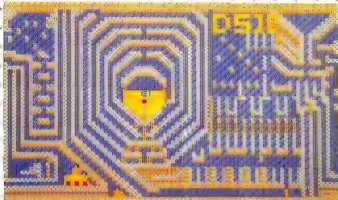
しかし、このレベルではドラ
ゴンスレイヤーやバトルス
ーツ、+アラージュールなどが
手に入らないため、ここで一息

にキングドラゴンを倒す必要はム
リ。戦うのはレベル10に行っ
てドラゴンスレイヤーなどを手
に入れ、十分に使いこんでから
だ。

高く売れるアイテムやキーが
たくさん手に入るため、塔をク
リアしてからならキーを使って
レベル10に行ける。

1	FOOD GROVE Pendant	BOTTLE	ROB	FOOD FOOD
2	8 POTION	ROB B BING	POTION	SPECTACLES
3	GLOVE GLOVE	M. BLADE POTION	BOTTLE	Pendant
4	+ S. SHIELD BLADE ROB	POTION	BOOTS	F. CRYSTAL
5	GLOVE FOOD	KEY	ROB	A. BOOTS LAMP
6	SPECTACLES	8 POTION	FOOD	KEY
7	Pendant	Pendant	ROB	8 POTION
8	GLOVE	POTION	M. BLADE	8 POTION
9	POTION	KEY BOTTLE		
10	KEY GLOVE	KEY Pendant	LAMP	POTION
11		KEY KEY	A. BLADE	
12	POTION BLADE ROB	8 POTION	CROWN	KEY
13	KEY	KEY ROB	GLOVE	M. BLADE LAMP
14	ROB POTION	+ S. SHIELD LAMP	+ S. BLADE LAMP	GLOVE BOTTLE
15	SPECTACLES	ROB B BING	+ S. SHIELD POTION	KEY LAMP
16	LAMP	LAMP	POTION	M. BLADE BOTTLE

□は敵、○は宝、◇は塔の入り口



LEVEL 10 地下マップ

KRAKEN GIANT(クラーケン)



HP: 3000 200 + 500 + 500 2000/2000
100% 全属性ダメージ受ける

(0, 40)から(24, 40)は通れないように見えるが、ここは通路。このレベルには、①(7, 8)、②(13, 20)、③(7, 47)という

GRELL GIANT(グレル)



HP: 3000 100 + 500 + 500 2000/2000
100% 全属性ダメージ受ける

3つのワープゾーンがある。これらのワープゾーンは、④から⑥、⑥から③、③から①へとワープする。

KARTTIKEYA(カーティケヤ)



HP: 7000 100 + 500 + 500 2000/2000
100% 全属性ダメージ受ける

また、(33, 24)にある壁の裏はカルマが0でクラウンを4つ持っていないと開かないので注意すること。

SILVER DRAGON(シルバードラゴン)



HP: 3000 100 + 500 + 500 2000/2000
100% 全属性ダメージ受ける

MEDUSA(メデューサ)



HP: 4000 1000
1000/1000
100% 全属性ダメージ受ける
100% 全属性ダメージ受ける
100% 全属性ダメージ受ける
100% 全属性ダメージ受ける

SYLPH(シルフ)



HP: 1000 1000 1000 1000
100% 全属性ダメージ受ける
100% 全属性ダメージ受ける
100% 全属性ダメージ受ける
100% 全属性ダメージ受ける

CE-RTICE



HP: 1000 1000
1000/1000
100% 全属性ダメージ受ける
100% 全属性ダメージ受ける
100% 全属性ダメージ受ける
100% 全属性ダメージ受ける

SALAMANDER(サラマンダー)



HP: 2000 2000
2000/2000
100% 全属性ダメージ受ける
100% 全属性ダメージ受ける
100% 全属性ダメージ受ける
100% 全属性ダメージ受ける

AARAKOCRA(アラコクラ)



HP: 1000 1000
1000/1000
100% 全属性ダメージ受ける
100% 全属性ダメージ受ける
100% 全属性ダメージ受ける
100% 全属性ダメージ受ける

ISIS(イシス)



HP: 1000 1000
1000/1000
100% 全属性ダメージ受ける
100% 全属性ダメージ受ける
100% 全属性ダメージ受ける
100% 全属性ダメージ受ける

COPPER DRAGON(銅ドラゴン)



HP: 1000 1000
1000/1000
100% 全属性ダメージ受ける
100% 全属性ダメージ受ける
100% 全属性ダメージ受ける
100% 全属性ダメージ受ける

BERSERKER(バーサーカー)



HP: 1000 1000
1000/1000
100% 全属性ダメージ受ける
100% 全属性ダメージ受ける
100% 全属性ダメージ受ける
100% 全属性ダメージ受ける

LEVEL 10 塔マップ

巨大な塔の中に分岐のデカキヤウがある。戦う意味のないアイテムを持っていないデカキヤウとの戦いは避けたほうがいいだろう。

この塔で重要なのは、9つのドラクワのアイテムと口16にある最強の剣。ポーバルウェポンだ。ポーバルウェポンはキング

ドラゴン以外のモンスターをほぼ一撃で倒す力を持っている。

ドラクワのアイテムは、C2にある武器のドラゴンズレイヤー、B5にある盾の+アラージシールド、そしてA15にあるバトルスワフ。この9つのアイテムを手に入れ、使いこんでからキングドラゴンと戦え！

A B C D

1-75 SHIELD KEY	8 POTON 8 POTON		SPECTAC
GOLE	SPECTAC 1 A ROD	9-SLAYER	
	POTONX 3 LAMP	ASHROON	
POTON LAMP 8 B	SPECTAC 1 B 3 POTON	GOLE ROD	
GLOVE	8 POTONX 2 475 SHIELD PENDANT X 3 ASHROON	11 8 POTON	
+2 DEFENSE	SPECTAC 2		
8 POTON 8 POTON	SPECTAC 3	8 POTON GLOVE	HOURLASS
SPECTAC 1	MAWEDOW ROD	12 8 ROD	
HOURLASS	HAWARD HOURLASS	8 POTON 8 POTON	13 SHIELD 2 A75 GOLE
14 SHIELD 1 8 POTON GOLE		SPECTAC 1 8 POTON	8 10 ROD
	8 POTON GOLE	GOLE	
800X 8 POTON	GOLE KEY	ASHROON	GLOVE
ASHROON 8 PENDANT	SPECTAC 1 2 W 800X KEY	ASHROON	SPECTAC 1 8 POTON
	8 POTON 8 WIND	ASHROON	
8 SHIELD 8 8 GLOVE	15 SHIELD 1 A 75 SHIELD 1 A 75 SHIELD 1 A 75		SPECTAC 1 8 ROD
	GLOVE	GOLE	16 WEAPON

THE
5th
ANNIVERSARY

おかげさまで5周年、
これまでの応援ありがとう！
そしてこれからもよろしく！

7月号(創刊5周年記念号)は6月18日発売です

5周年記念記事

日本のソフト、この8年

パソコンゲーム
グラフィティ

ファミポート

特集

RPGの逆襲

ウィザードリィ3 ウルティマIV
キングスナイトスペシャル
ガンダーラ イース
サイキックウオー
ファンタジーII



毎月18日発売 定価480円 徳間書店

ファン・ギャル
FAN-GAL



読者投票ではダントツ1位の 北田順子ちゃんに決定!



お待たせしました! 注目を
されていたFAN-GALの選考結
果がとうとう出たぞ!

見事1位に輝いたのは大勢に
むね北田順子ちゃん。2位以下
に大差をつけて、読者投票をひ
とり占めたのだ。おまけに
にも着がついていたので、
今回のGALは1人だけという
ことになったんだ。

順子ちゃんは今年の4月から
高校生。学校に毎日ちゃんと通
うまじめな学生になるんだとは
びっくりしています。そういえばこの
ページの年表を渡った日も目
撃者の会い場に生物のノートを開
いていたっけ。試験がもうす
くなので少しアッパせていました
よ。

北田順子ちゃんだったらほく
らのMEIX-FANをもっと楽
しい雑誌にしてくれそうだな。
そうそう、ディスクドライブの
読者発表は次号で……。



♥順子ちゃんのメッセージ
とってもうれしい! あって
選がいていんでしょーか?

幼なじみからこーゆー仕事に
あこがれていました。だから選
考をいただいたときはまるで夢
のようでした。しばらくボケー
ッとしてしまっで……。

目標はないんですが、これか
ら1年間ガンバリます! 投票
してくれたみなさん、どうもあ
りかとう。

イラストも 続々

このイラストは送られて来た
数々のなかから優秀を選んであ
るもの。似ているようでない
ないようで……。でもそれぞれ
に順子ちゃんの特徴をつかんで
いることは確か。このイラスト
を渡ってくれたとき、ちゃんと
順子ちゃんに見せてコメントを
もって来たぞ! イラストの
図や下につくっている言葉は
彼女からのメッセージなのだ。



① 北田順子ちゃん
「北田順子ちゃん
のイラストが
大好きです。」



② 北田順子ちゃん
「北田順子ちゃん
のイラストが
大好きです。」



見かけたMSXはものすごく輝いていたよ!

毎年恒例の「ビジネスショウ」(南海放送見本市会場)、「マイク
ロコンピュータショウ」(平和通
商センター)が5月29日から
の4日間開催された。

2つの会場内をあちこちのそ
きまわった結果、ふだんの
MSX以上にすくなく輝いたMS
Xたちに出会ってしまった。

ビジネスショウでわくわくし
たのは、ソニーが参考にした
CD-ROMシステム。これは、
広辞苑や電話帳が各巻で1枚に
入ってしまふCD-ROMで使
うためのシステムだ。CD-
ROMドライブ内蔵のMSXも
展示していた。参考出展なので
発売されるかどうかは定まらな
いけれど、発売するとすれば、
早くて1年後、値段は3万円程
度になるのではとのこと。

サンヨーのMSX教育LAN
システム(同社ものMSXをつ
ないで教員用に使するためのシ
ステム)も、もしかしたらいずれ
学校に出されるかも知れぬ。

マイコンショウで出会ったの



①東京の某店に
ついでに、
マイコンショウ
会場まで



②サンヨーのMSX教育LAN
システムの展示



③サンヨーのMSX教育LAN
システムの展示

は、なんといっても、MSXが音
楽に動く。最新のMSX-A
udio(アスキー)とA1シン
セ(松下電器)。F1は音源だけ
なく、サンプリング(実際の音
をマイクから入って音声合成す
る)までできる!

④アスキーのMSX-Audio
とA1シンセの展示



⑤MSXの展示会場に、
マイコンショウ会場まで

A1シンセはMSX-Audio
と同じもので、商標として発
売されるのはA1シンセのほう
(7月発売予定)。詳しいことは
来月号で紹介する予定。

実用していたので、ぜひ読者
にも紹介させたかった。

じつはF・D・目は发育して
いるのだ。イベントのお知らせ
は読者えにしなくね。

次からは、結成と機種の関係
がうまくいく限り、イベント開
催費を随分にお知らせする
ことにします! / 原稿を謝
いたたら、アスキーさんから電
話があった。

「5月12日~14日にイベントを
やるんですけど……」

会場は、東京・マイコンペー
ス館で……うう、スペースが
ない。詳細は下の欄を!

編集部の住所が変わったのに気づいたかな?



MSX-FANを数回号から断
られていた読者のなかに、
先月号から編集部の住所がわ
かると気づいた人もいること
だろう。
じつは、MSX-FAN編集部
は、ファミコンコンピュータ

Magazine編集部、ソフトボ
クス編集部などといっしょに
「電撃書店インターメディア移
転会社」という新しい団体のな
い会社になったのだ。電撃書
店パーティーもやっせ。
おかげで、電撃店に電話がカ

かてくるとはい、トクワシ
デザインターメディアです!と
お話をかきふらしたという
で、悪ど電話がつかない。
ま、覚るならもういっこの
のでよろしくね。それからシ
ン電話はかきふらないで。

この期止まれ
INVITATION



MSX対応の「グラディウス」(コナミ)が発売されてもうすぐ1年を迎えるわけだが、このゲームは昔もなおMSXユーザーから熱い支持を得ている。

その「グラディウス」の続編は「グラディウスII」の開発が始まるようとしているのだ。

しかし、そのゲームのアイデアを一般ユーザーからの公募しようという、うれしい機運がある。まさに、「グラディウス2」はキミたちの手によって作りあげられるのだ。

必須事項は以下のとおり。

【答案】B

●ゲームアイデア部門……市販のレポート用紙を使用。「ぜひこれは「グラディウス2」に入れてほしい」という言葉を添えてアイ

『グラディウス2』に
キミのアイデアが
採用されるかも

早アホロ

●ストーリー、シナリオ部門
―――書籍版のレポート掲載を使用。
バクテリアン軍に立ち向かった
『ガラディウス』を上回るような
壮大なストーリーやシナリオを
展開。

●イラスト部門……ハガキ大以上の自紙を使用。「グラフィウス2」を標準としたイメージイラストを掲載。これはパッケージやポスターに採られるかも。

●モデル、シオリマ部門……「グラディウス」のモデル、シオリマも専属の対象。写真に撮影して印刷すること。胸に自費のあるものはなく、その／

1850

昭和元年五月十四日～七月十四日
(毎日新聞掲載)

11000000

音楽は部門別審査の形をとり、各部門の優秀作品については、材料賞金により表彰し、豪華賞品を贈る。

2000年12月15日

〒650 兵庫県神戸市中央区港
島中街ア・3-2 コナミ工業株
グラデュス2 アイデア募集
係

以上入力不要欄は、以下の



●MSユーザーも熱狂させた「ドラディウス」が、キミたちのアイディアで再びよみがえる！

相談事・ひそかな情報etc.はここへ

ド・ド・西では、読者の知りたい情報をクダシと切りこんで調査・取材をしていくために読者からの質問・疑問・注文・批評・原稿依頼etc.を求めます。

●AVG、RPGでハマって
いる人。その他のゲームで困っ
ている人。また、ソフトの値を
かいた必勝法を見つけた人は
「ゲーム」で検索。

●自分の持っているソフトや有名ソフトのことで疑問に思っていること、思っていること、ソフトハウスの注文など、聞きたいことのある人は、「質問」は

●自分の書いたイラスト、4コママンガ、コント、劇など、どうしても人に見てもらいたい人

「アゲンダ」 アゲンダ 本日の予定

F · F · B

本報記者 劉正

本誌の6月号「FAN DOULUTION」がページ、主催ネットデータ・
ー編集部「FUEL 888」の両名で掲載に記されている。だが、これ
は「誤り」の誤りだった。ここにお詫けして訂正させていただきます。（ご
めんなさい、もういっせん、ごめんなさい）

まで。
※切りは6月30日必着。当選者は8月31日発売の6月号の欄外に掲載します。

あ、とうとう。ハジキの余白にF・F・日の巻紙、文句、いれやうか。景観なども書いてくれる人がときどきいて、とてもうれしい。ぜひ、何か巻紙のことがあったら、ちよこつでもいいから書いておいてほしい。

巻口書いてあったからといって巻紙を取りおいたくないながら安易に書きだすのはお断りです。

それから、石の彫り物も読んでどんどんお手紙ください。あまりお手紙がなくてさびしい。イラストがかなり多いので来月号あたりでまとめて紹介しようと思う。

毎度おなじみプレゼントコーナーです。でも、今回はあの！ついでに、

●竹藪の

『物語の神髄』……『武蔵』

プレゼントの嬉しい人は、賞券8枚中に右下の応募券をはり、「おめでとうの日」、お氏名・年齢・住所(※市)・電話番号を明記して

7105 東京都港区新橋4-13-7
TIM MSX-FAN編集部
E・E・Rプロジェクト係



プレゼント
PRESENTS

アンケート
ハガキより

[illegible]

永久保存版 編集部謹製
マップ特集

FAM
COLLECTION

MAPで攻略PART1

HYDLIDE II & DUNGEON MASTER

新装
2本立て

今春と来月の2回に分けて、ゲーム十字軍に質問の多かったRPGの攻略法をマップで紹介しよう。RPGといえばマップが命の次に大切な。これがなければ迷路でうんとこ迷うし、体力はムダに消費してしまうし、おまけにはやなモンス

ターがきつむくもやなんないし、とにかくマップがないといろいろのはやなことだらけだ。というわけで、第1回はT&Eシフトの『ハイドライドII』とアスキーの『ダンジョンマスター』をメーカーの協力を得て、特別攻略。

MAPで攻略 その1

フェアリーランドの平和をキンは守りきれぬだろうか!?

ツナあり、銀あり、魔法音楽ありの本格アクション・ロールプレイングゲームだ。地下5Fまでを特別公開!



T.B.Eソフト

052-773-7779

発売中

媒体	MD
対応機種	MDX MDX2
RAM	8K
価格	6,400円

フェアリーランドが危ない!

その昔、パリスによってモンスターのすみか

かなくなってしまったフェアリーランドも異変の連鎖によって平和を取り戻していた。ところが、地下の奥深くでは邪悪な魔物が目覚めの始め、再びフェアリーランドを地上も地下も邪悪なものが制するモンスターたちでおおいそうとしていた。危機を感じた神官達たちの願いで、ひとりの勇者が神によって選ばれた。それがキムだ。邪悪なものを倒し、フェアリーランドの平和を守り続けることができるだろうか。

要注意の敵キャラ

ここで紹介していないものも含めると全体的に強敵のキャラクタが数多く。ここでは、例示のキャラクタなどだったり、利用すると経験値が増えることが多いアツツ

けを運んでみた。キャラクタの特性を知ることも重要には大切な。

クラーケン 海を渡る魔物。水に強い。	リザード 火に強い。毒を吐く。	スラッグ 毒を吐く。動きが遅い。	ウォーム 毒を吐く。動きが遅い。
ウルフ 火に強い。速い。	ゴーレム 火に強い。動きが遅い。	アスピス 火に強い。動きが遅い。	マイコンニッド 火に強い。動きが遅い。

必携のアイテム

このゲームにはこんなにたくさんアイテムがあるのに、オイルとカラークリスタル以外は1度には種類しか持つことができない。もし、10種類持った状態でアタ

ムを回してしまおう。1つ増えなくてはならない。どのアイテムが重要でどれが必要かよく考えないといけません。魔法で利用できることもあるから研究してみよう。

TALKモードで情報集め

話を聞くと、トークモードに入る。正面から人に話しかけると会話ができるんだ。フォースの強さによって重要な情報を手に入れられる。特に、ボスでない人たちの会話から、重要な情報が得られる。



100%高いポイント

さつはアタックばかりで、ほとんど使うことのないティフェンスモードも少しは重要な意味がある。敵の攻撃をおおはに防いでくれるということ。自分が多めにとるアイテムを取りに行く場合や、逃げる時に使う。

ショートソード 基本的な武器。	ホーリーソード 火属性の魔法を付与。	レーザーソード 遠距離攻撃。	スカルロッド 毒属性の魔法を付与。
ジェムロッド 氷属性の魔法を付与。	トリムスタッフ 風属性の魔法を付与。	チェインアーマー 物理攻撃を軽減。	プレートアーマー 魔法攻撃を軽減。
マインシールド 物理攻撃を軽減。	ライフシールド 魔法攻撃を軽減。	ヘルメット 物理攻撃を軽減。	ランブ 魔法攻撃を軽減。
アンティドット 毒を中和。	サルブ 火属性の魔法を付与。	ミスティックドラッグ 遠距離攻撃。	リハイフ 回復効果。
カキ 物理攻撃を軽減。	オイル 火属性の魔法を付与。	ミスティックドラッグ 遠距離攻撃。	リハイフ 回復効果。



1F



2F

ワンポイント オークを倒してお金をためよう!



噂のうににけいるオークは、たくさんのお金を持っている。そのうえ、知らず知らずのうちに金を持っていたんだ、たくさん倒して、お金をためよう! ただし怪力に注意。



3F



4F



6F

ワンポイント ワープは便利だけどワナかも

ワープはとっても便利だけどワナだ。けど、このゲームの場合はとどまらずアとして使われている。倒せばまた迷宮の中心部に行くときはマップをよく確かめよう!

塔 迷宮はすばやく走り抜けてしまおう!

地上で迷ったかたでこの入口が関。まず、壁に入ったらオイルの残っていない道を調べよう。オイルがないと、この迷宮は迷宮の中で異なったようになってしまった。たまたまに迷ってしまふ。壁に入るまでに1度セーブしておくほうがいいね。中に入ったら、戦いをするべくしないようにしながら、ひたすら戦いをめざそう。なぜなら、壁の中では体力の回復がほとんど望



めないからだ。壁が復活するしか方法がないんだ。モンスターの中には毒のやつもいてうっかりするとフォースを失うし、そのために壁に入れなくなったり、倒したい怪物も倒えなくなってしまうので注意しない。とにかく3Fまでできてしまおう。3Fにはアンティドットという解毒剤のアイテムがある。特に必要ではないので無視してもいいかも。4Fは壁のついている柱を右側から昇らせてやる。5Fへ行ける。ウツプがいるので油がなくて/ 5Fでは、とにかく壁にあるレーザーゾーンを避けてしまおう。もし、体力が少なければ地上に1度戻って体力を回復させてからでもいいし、体力が残っているならそのままオークを倒しに行ってもいい。倒せばまたかたが見える。これを繰り返して最終的に地上へ。



ダンジョン 地下迷宮に行くためには呪文が必要だ

中に入ったら、まずワープ1でワープしよう。そのあとで、矢印のあるカベをスニークと通り抜けて、カベを解る。そんでまたカベを抜けて戻ってこよう。それから、呪文を覚えているとそれがわかったら、さっさとワープ2に行くと地上に戻るのだ。余計にある人はサバブ(体力回復剤)を取りに行ってもいい。でも、あんまり異様にのってクロウロしているとうるさいわづかにひっかかってしまうぞ! シーフの中には罠がフォースが落ちてしまうやつもあるし、

ダンジョン2

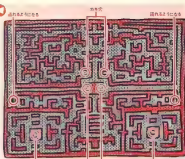
左右対称の不器用な
離れ小鳥の道路だ

は行っても行かなくてよい。い
ら上にくるってまわって万草
ごととあるとその方へがむ
そこを通り抜けて、アサーを
たら、ここがせげろ。聞い
れば、アサーが驚いてい
ることができると。とりあ
たくを取ってあう。取
るときは右からすること
。左からだとなには
まて律力がおもしろ
く減ってしまう。ダリ
ー・クリスタルは時間
でも律力を回復してく
るありがた〜いアイテム
だ。

ちなみにあの頃うに
ある力は取りに行く必要
は全然ない。だってそれ
を取りに行くには1つカ
キを使わなくてはなら
ないんだ。



このダンジョンに入って集
づく点は迷路が左右対称にな
っているということ。謎の位
置も対称だけど、実際に必要
なのは片方だけだ。もう一方



序号 姓名 性别 年龄 职业 学历 民族 籍贯 身份证号 联系电话

ワン
ポイント

アザーでいったい
レベルアップノ

このゲームは、2次元面をステージに、くれちゃうし、レベルアップするには
または画面切り換えをすると、敵が置 かつこうの順序がね。



地下1F
でっか〜に地蔵堂
には水の神様が

体力が衰えてしまいます。さて、池上からまん真ん中に入り下りてくると池底に行くことは、右下の力平のところにだ。これを取っておこう。くれぐれもクラゲーンに気を付けて。ついでオイルの桶輪を拾いあげよう。ここにはオイルがわいていいるところがある。真つ隣に歩いてしまわぬうちに落ちてしまいたくはない。たぶん、100メートルと距離がでないけれど、気にはなる。桶輪のほうは今回は無難。どうしてかって？ いま行っても出てきてくれないかなと悩んだ。ゴールドクロスタルを捨てないといふがなんでもなしにここは諦められた。捨てた戸へと進もう。地下17層ではビッグブラザー、マッドマン、クラゲーンなどを倒してゴールドをたぎって、経験値をおぼ。レベルアップのためにあるやつを。

ワン
ポイント

クラーケンをせっせと倒せば、
レベルアップがラクチンかも。

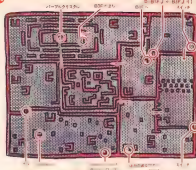
カラーケンというモンスターは他のモンスターの中でもベスト3にあげられるほど強いからだ。こいつを倒すと何事も無かったかのようにレベルはすぐには上がるというもの。

地下2F

毒ガスのワナがしかけられた怖い迷路

はるか昔でいいかい。いくもアンタドットやDETOXのCATEの魔法を使ってもまったく動き回れない。ここは通えてつづいて下にあるスイッチを回りに行く必要があるね。このスイッチを回るとまた奥に進むことができるようになる。カギを回ってさらに中央へ行こう。おっと、ここで宝箱をのそこうなんて考えないほうがいいよ。ボロボロになってしまいたい人はいいけど、ここはワナだからね。さて、中央の1本道で進んでしまったら、REVOLVEでかわしてしまおう。次に進めたら、下へ行き、1度地下3Fへ下りて、またすぐ地下2Fに戻ってこよう。例によってカベを通り抜けて上からくると変わると、パールクリスタルが置かれるんだ。あとは中央のやや上の通路をまわって、地上に戻ってサーフ、勇略的かもしれないけど、安全第一でね/なんといいってもここにはホゴプリンやオーガなんて強敵がウジャウジャしているから、勇みにこしたことはないだ。こそこそモンスターたちから逃げまわってアイテム集めをしたほうがいいと思うよ。

下りてきたら、まずスイッチを入れよう。すると、カベが隠れて下に行けるようになるんだ。ところが、そこ



ワンポイント

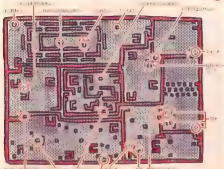
ワナには注意が必要だ

地下の2F、3Fになってくると、にくだらしいワナが多

くも。特に3Fと3Fは似たようなにせうりな作りになっているだけに、アプナイノ1画面だけを見てると地形がわからないのだからこまってしまう。

地下3F

地下の2Fとすべて同じなんだが?



この階は地下2Fと同じ作りだ。せっ々と同時にまずスイッチを入れて、下へ行くためのカベを開く。まあ、ここまでいいんだけど、せっくスイッチを回ったところでもまた切っちゃうとすると今度は床が動くなるというワナにはまってしまう。ひっかかったら、スペースキーを連打するとなんとか動けることはできる。ワナをさけるためにもこれからは、BEEARCHの魔法でワナの正確な位置を調べるようにしておこうね。さらに左に進んだところにあるスイッチは人形だ。こいつは下から押してやるんだ。もうすると、すぐそばのカベを開けられたり、いろいろといじることがある。この階で注意したいのが中央のドリームスタップだ。中へは右のカベを通り抜けて、半キャラ上から入ること。この場所はワープと宝箱が隣り合っていて、下降りから入ると先にワープしてしまうんだ。アイテムを取ってからワープするようにね。





地下5.F

カラークリスタルは、
すべて元とあり！

ここで、ブラッククリスタル結晶の5つのクリスタルを準備しているが、フォースはJUBETにCIEになっているから1度確認しておこう。すべて条件がそろったところから行動開始だ。さて、地下4Fから下りてきたら、パラシスが待っているところに着いてしまふ。原作では無敵だったパラシスが、なんでこんな牢にいっぱいいるんだ。しかも、FLA-SH攻撃なんでものをしかけてくる。CLDLOを使っても、回復が鈍してきてても、数回もつらくはないようだ。SEARCHを使っても、回復効果が光ってしまふ。しがたがないので、とにかくゴーストの毒に体当たりするで、毒の付いた壁にカールクリスタルがはまるのでほらいか? ということはずべてここで解決がとまどう。とうとうつくとそれまでの準備にためこみこんでる。

というものの何の变化もおこらないんだ。
横手はたがしつ、マニマニの音が響くから



秘ウル技だぜ!

ここにあるウル技は、ハッキリ言って邪道です。
ほんとうに『ハイドライドⅡ』を楽しみたけとい
う人は、無理してくださいね！

一気にお金が
50000ドル!

まず最初に何を買ってから
ブラッククリスタルを持って。
なんでも「ポンポン」へ行こう。
ここでブラッククリスタル
を買ってもらいことにしよう。
すると、預められてしまうから
すずかすずかに買ったものを代
わりに売ろう。つぎにカーソ
ルを右方向に移動させると何もし
ないところまでカーソルが行く。
もうすると何回でも売りつける
ことができる。これで、お金も
増やせるのだね。

カギがいきなり
10個も

ゲームを解くうえでいちばん悩まされるのがカード。思っ
たにびつたりぬれしがたいんだ
よね。でも、これとお酒を交
ぜてための方法と同じ方法を使
う。なんでも「ポンポン」でブ
ラックタリスタルを洗うとし
て割られたら、こんどはカードを
洗おう。表示がなくなっても、
ちと染ったところにカーソルを
合わせるまで洗えることができる。
こうしてカードを日回洗ると、
なんと1晩に2回は洗えるノ

STRをラクラク
あげちゃお

STRはシンプルに行かないと上がらないというのはみんな知っているけど、あのボクシングに勝つのがって意外といへんなんだよね。そこでタイ人を最初の1回で倒れるにする方法を考えてみよう。ボクシングの試合中にEJロッキーを倒すんだ。すると皆さんの動きが全然変わるよ。これでキミも勝つたぜ！10回も練習すれば、STRはもっと上手になるよ！

レベルアップは
こんなしくみ

レベルの悪化はいつなのか、知っているかな？ レベルはじつは段々悪化なんだ。それ以前はMPS88までで、それ以上はむけない。レベルアップしたときに増加するのは、I・FとA・C。このうちI・Fはランダムに決められているんだ。だから僕がいかに悪いことによっていふまで通ってしまう。レベルアップの確率も、結局悪化なのだから、

**T&Eの特製
ヒントブックだいり**

「ハイブライドⅡ」を持っている人は、すでに知っていると思うけど、TBSのソフトでは、買った人にセントブックを贈呈している。

マニュアルにはその申し込み用紙がついていて、必要事項を記入して500円を

の相手といっしょに道をときろ。映画ページの裏面にシント番号が入るんだ。もちろん文章を書いていふのは開発部アミューズメントチーム。ゲームを実際に作った人たち。『ハイダイライド』ファンの必読の書だね。



MAPで攻略

その2

迷う勇者は必読! 地下10Fまでの完全マップ公開

冒険には出てみたものの、道に迷う勇者はなかなかわけて留んでける勇者達に、全マップをドンとプレゼント!

ダンジョンマスター

DUNGEON MASTER

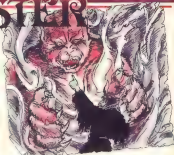
アスキー
021-486-0033
発売中

型 体 16
対応機種 MSX MSX2
R A M 16K
価 格 5,800円

ダンジョンマスターの称号をこの手に!

地下のダンジョンの奥深くに隠る「エリスの財宝」を求め、立ち上がった人々の勇者たち。勇者も何人も個性豊かな人の中から、ひとりだけ選り抜かれて(RPGだから当然が)ゲームを

進めてもらい、勇者3人までは同時に遊ぶことができる。ひとりでプレイするなら、攻撃力と防御力のバランスが取れている「クレリック」をおススメしよう。はたしてダンジョンをマスターするのは誰かな?



腕が立つ

●ファイター

1Fから10Fまで



手先が器用

●ジーフ

1Fから10Fまで



呪文を使う

●クレリック

1Fから10Fまで



魔法の天才

●マジシャン

1Fから10Fまで



クレリックの呪文

KATU

精神を集中し、強い力を集中にぶつける。レベル1から使える。

NAR

仲間と自分の力を同時に出す。レベル3から使える呪文だ。

NHEN

敵を一定の時間だけ凍結させてみる。レベル5になると使える。

HOMRET

部屋へ魔物が入る。危険なときはこれに頼る。レベル7から。

マジシャンの呪文

MAZ

魔法の力を発光から放つこと初

級の魔法。レベル1から使える。

GANK

自分のレベルの分だけ敵の攻撃力を下げる。レベル5から使える。

CHARP

目の前に敵の魔法の効果を弱め、敵に放つ。レベル3で使える。

HONG

魔法の威力の約2倍の力を加えて放つ。レベル5から使える。

ZBOLT

30万ボルトの電撃を雷光から発射する。最も強力のある魔法。レベル5からしか使えないのだ。

ILYUCK

魔物の敵を倒すに役立たないでダメージを与える。レベル10から。これがあると思えばラク!



地下のダンジョンは
貴重な財宝の宝庫だ

スタート地点の「CITY OF GHOST」には武闘派「Guild」がある。もちろんお宝が手には届かないので、とり逃さず敵を倒して荷造る必要がある。また、ダンジョン内には「Guild」では敵対手に入らない武器が落ちているので、くまなく回ってみたい。

出現する場所が決まっている武器以外のアイテムは、後のページのマップに書いてあるけど、ランダムに出現する武器は、「Guild」とダンジョンを行き来して探し出そう。



杖  へんちんないのびり へんちんないのびり へんちんないのびり	クレートソード  へんちんないのびり へんちんないのびり へんちんないのびり	スモールシールド  へんちんないのびり へんちんないのびり へんちんないのびり
短剣  へんちんないのびり へんちんないのびり へんちんないのびり	弓  へんちんないのびり へんちんないのびり へんちんないのびり	シールド  へんちんないのびり へんちんないのびり へんちんないのびり
メイス  へんちんないのびり へんちんないのびり へんちんないのびり	アーマー  へんちんないのびり へんちんないのびり へんちんないのびり	ラージシールド  へんちんないのびり へんちんないのびり へんちんないのびり
リード  へんちんないのびり へんちんないのびり へんちんないのびり	ライトアーマー  へんちんないのびり へんちんないのびり へんちんないのびり	ホーション  へんちんないのびり へんちんないのびり へんちんないのびり
クレートメイス  へんちんないのびり へんちんないのびり へんちんないのびり	モデルアーマー  へんちんないのびり へんちんないのびり へんちんないのびり	リング  へんちんないのびり へんちんないのびり へんちんないのびり
バトルアックス  へんちんないのびり へんちんないのびり へんちんないのびり	ヘビーアーマー  へんちんないのびり へんちんないのびり へんちんないのびり	エリスの指輪  へんちんないのびり へんちんないのびり へんちんないのびり

闇に潜む魔物たち

巨大なダンジョンの中、そして地上にも魔物たちがいっぱい居る。とまあそんな自分のレベルがあるまでは、地上をうろついている悪いヤツから脱して被験体を書くこと。レベルが少しあがると良いものを相手にして被験体が多くなった。知らないうちにダンジョンへ降りて少し強い敵と戦ってみよう。深淵は

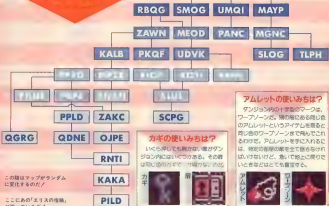


コースト ほとんど地上や (海)の浅い方々； いちばん弱い敵		アイ 魔王に足が付き 3000タイプのもの をスカー。		クルブ 人喰い植物だ、 植物なのにでもちろ ん動きはしない	
バット 地上や地下にイ ーアたりいーと、 動きが素早い。		ゾンビ あちこちで墓が けられるにみちま りが少し大きい		トロール 地下3、400に 出現する巨大な怪 獣、かなり強いぞ	
ジェリーカー 地上、へーと、 あちこちをまわ、 のもンスターだ。		スケルトン 墓の方で甦った ゴイコンの骨だけ あちこちをまわ		ドラゴンバヒ まだ子供のドラ ゴンほど、ま、 飛走はいけぬ	
ラット 動きがとてつと 速くて機敏、く れなるス。		マッドマン かなりタのタス ン、動きは中であ りどけ		ドラゴン グ、いーのの 龍、動きは中であ りどけ	
スライム おなじみのスラ イム、性質はしつ こい、遅くてくる。		ゴブリン ゴブリン、動 きは中であ、 りどけ			

ダンジョンのつながりは こうなっている！

CITY OF GHOST

スタート



アムレットの使いみちは？

ダンジョン内の十字型のマークは、ワーゾーンだ。隣の箱にある同じ色のアムレットというアイテムを落とすと同じ色のワーゾーンまで飛んでくれるのだ。アムレットを手に入れるには、特定の怪獣の箱を全て倒さなければいけないけど、書いておくと便利だしときなどはとても重宝する。



カギの使いみちは？

いくら押しても開かない箱がダンジョン内にはいくつかある。その鍵は同じ色のカギで開く。カギは、この



まずはCITY OF GHOSTから！

最初の地味な箱はここから。スタート地点からすでに迷路になっているけど、地下のダンジョンに比べればなんてことはない。

INN(宿屋)とは

最初の宿屋とレベルの目安を中心、復活の目安まで覚えてくれる便利な箱。何度も中気なので何度も使いたい。



Guild(武具屋)で買えるもの

ここでは、日常用の武器と4種類の魔法、3種類の魔法と4種類の魔法のバージョン(魔法)を買っていて、武器の大半は手に入るのだ。ただし、カギやアムレットのように武器として使えないものは置いていないので、ダンジョンで落とさなければいけない。どこにあるかは、次のページからの地図マップをじっくり見てほしい。



1F
RBQG



1F
SMOG



1F
UMQI



1F
MAYP



■ ワープゾーン

■ アムレット

2F
ZAWN



2F
MEOD



3F
TLPH



4F
PPRG



力子 灰色

4F
MPZB



4F
RIOF



黒 赤
力子 黄

4F
ROTI



4F
VAWL

アムレット 黄

5F
PGNE



5F
PBPE

ワープゾーン ★

5F
XNXN



5F
XLUL



アムレット 水色

6F
PPLD



6F
ZAKC

アムレット 黄

ワープゾーン ★

(マシンの記号) 上への階段 下への階段 カギ アムレット ★ ワープゾーン

6F
SCPG



原 六平 異 装

7F
QGRG



六平 異 装



7F
QDNE



原 六平 異 装

7F
OJPE



六平 異 装

8F
PNTI



原 六平 異 装

10F
PILD



六平 異 装

この迷路は、
その設計が優
れているノ
ビントは、右
上が難しいらし
いということで
やめとこうノ

新しいネットワークの アイデア募集!



●これが A1クラブ アイデアコンテスト
の表彰 A1 コンサート

遊・アクセスガイド (リンクス内のイベント情報)



先月号で報告した『A1グランプリ・in・アメリカ』の報告と、MSX2専用の新しいネットワーク『A1クラブ』の募集について報告!

『A1グランプリ・in・アメリカ』 中間報告

3月からおこなわれていた『A1グランプリ・in・アメリカ』のネットワークゲーム大会も、すでに5回終了。いよいよラストの第5回大会を待つのみとなった。

今回は、これまでの報告をしようと思う。ゲームの内容は前回紹介したように、アメリカ大陸を旅から西へ進めるラリー。途中でお金をためて、タイヤ、エンジンをパワーアップしながら進む。もちろん早く目的地のニューヨークに着いたほうが勝ちだけど、スピードの出しすぎは禁物。スピード違反でポリスにつかまってしまう。

このネットワークゲーム大会は毎回30人近い人たちが参加。全国各地を回って、いっせいにスタートするんだ。第3回の結果を見るとわかるけど、ベスト10の中にいろんな地方の人がいる。ネットワークゲーム大会の面白いところっていうのは、どっか遠くの人ともいざ勝負になっ

てるんだ。さて、以下4月25日の第5回チャンピオン戦ベスト10の結果を紹介しよう。

- | | | |
|-----|-------------|-----------|
| 1位 | ANN(東京) | 1時間27分12秒 |
| 2位 | ちものすけ(千葉) | 1時間30分49秒 |
| 3位 | NDNJC(神奈川) | 1時間32分32秒 |
| 4位 | びいず(東京) | 1時間32分39秒 |
| 5位 | てんじょ(東京) | 1時間36分28秒 |
| 6位 | まーちゃん(千葉) | 1時間37分33秒 |
| 7位 | デモンズぐちノ(大阪) | 1時間38分30秒 |
| 8位 | ゆい(香川) | 1時間39分30秒 |
| 9位 | Tomo(東京) | 1時間42分30秒 |
| 10位 | やうりゅう(千葉) | 2時間00分21秒 |



8/10	●クイズ大会 道コミュニケーション内のイベント会場で、3回クイズの大会をします。
8/11 13	●ミッドナイトラリー・グランプリ戦 去年の年末と今年のお正月におこなわれたネットワークゲーム大会を再戦! 再び開催! こちらは、コナミの『ハイパーラリー』と『ロードファイター』の2つのゲームを使って、重要一大戦を何人ものユーザーで同時に競おうというもの。詳しい内容は4月号で紹介したとおり。前回参加しなかった人はぜひ、トライしよう! 日程は8月11日午後7時開始
8/13 25	●ネットワークオリエンテーリング 道コミュニケーションのイベント会場を会場として、地図を片手にリンクスのどこかに隠されたアイテムを探し出す。ネットワークならではのオモシロさだ。
8/14	●『ミッドナイトラリー』チャンピオン大会 グランプリ戦を勝ち抜いた人たちが集めての決勝大会。お正月にやったことば、ベスト3の人で戦うくらいだったんだ。さて、今回は記録が更新されるのかな?
8/15	●クイズ大会 6月15日におこなわれたものと、内容を異なる予定。
8/19 21	●第5回A1グランプリ・in・アメリカ グランプリ戦 人気のネットワークゲームもいよいよ最終回。前回参加しなかった人、したけどいしても満足できなかった人、最後のチャンスだよ。目標タイムは100分程度かな。
8/20 7/21	●『ツインビー』ゲーム大会 コナミの人気シューティングゲーム『ツインビー』を使ったハイスコアのゲーム大会。
8/27	●第5回A1グランプリ・in・アメリカ チャンピオン戦 グランプリ戦上校を争うにもチャンピオン戦。前回までの記録では80~100分で完走しないひとベスト10には入れないぞ!

『A1クラブ』 アイデアコンテスト 大募集

リンクスはMSX専用ネットということもあって、カラーのグラフィック画面が美しいことで好評だ。いまは、MSX1、2に対応しているけど、こんどMSX2専用のネットワークを新しく始めようということになった。

さて、この美しいアイデアをもっともおもしろいものにしてしようということで、天下の松下山屋も参加。名称を『A1クラブ』と決めた。そこで、せっかくだから『MSX・FAN』の読者からアイデアを募集して、MSX2専用の理想的ネットワークにしたい。バナソフトセンターからは、日月に発売予定の御ゲームを自社名義にプレ

ゼントしてもらうことになった。ここで、ちょっとだけ解説すると、このゲームは原キャラクタを主人公にした最新ロボ王国ソフト。いまはまだ詳しいことが発表できないのが残念。なんだ！ このゲームのことは、いずれカミングスーンで紹介するはずだよ。さて、このアイデアコンテストはリンクス内でもおこなっている。どんな応募して欲しい。送って来よう！

応募方法

■内容

本誌の考えているネットワークのアイデアを、レポート用紙や原稿用紙にまとめて送ってほしい。もし、こんなネットワークだったら夢みたい、こんなことができたらすごい、なんて思っていることでもいい。具体的な画面のイメージのイラストを書いてくれるとよくわかっていいね。

■賞品

最優秀賞1名(A1コンボの中

から希望のもの2つ+日月発売予定の御新作ゲーム1本)

優秀賞5名(A1コンボの中から希望のもの1つ+御新作ゲーム1本)

佳作10名(御新作ゲーム1本)

■応募要項

①一部を必ず記入して、お記のあと先まで応募券をつけて郵送のこと。

②名前

③住所

④年齢

⑤職業(学生)

⑥読者の電話番号

⑦持っているゲームの本数

⑧男/女希望のA1コンボ

⑨読者の希望のA1コンボ

自宅にある電話はモジュラー仕様になっている(OXで書いてください)

⑩パソコン講座をやったことがある(OXで書いてください)

■あと光

〒105 東京都港区新橋4-10-7
海城書店インストアメディア

『MSX・FAN』編集部 A1クラブ・アイデアコンテスト、係まで

■入切

昭和62年9月9日(土)当日消印有効

■発表

昭和62年9月8日(金)『MSX・FAN』0月号

A1コンボ (ほしいものをの中から2つ選んでね)

◎A1 ワープロ(ワープロ・フジナFBS-FW1 / 49,800円)

◎A1 ネットワークX専用通信モジュールFS-CM2 / 26,800円)

◎A1 ディスク3,5インチ・フロッピー・ディスク・ドライブ

FBS-FD1 / 44,800円)

◎A1 テロップ(ビデオステロップ)FBS-LV1 / 29,800円)

◎A1 シンセ(オーディオ・カートリッジ)FBS-CA1 / 34,800円)

MSX FAN NET



リンクスに『MSX・FAN』専用のネットがあって、その中で楽しいのが『めいおう通信』です。『MSX・FAN』を読んで、会員になった人がこうして、最近はそのうたい人たちのメッセージが多くて、面白いです。ぜひ読んでください。

というわけで、まだまだリンクスから読者の人にお得情報。リンクス専用モジュール(1,7380円)を3人までまとめて申し込むと3つで2,6000円でOK。つまり1人あたり1,7380円です。申し込むときは必ず下の応募券をつけて質問と希望のリンクスまで送ってね！

■MSX・FAN-NETのメニュー

The Links クラウドサービス MSX FAN NET オンラインサービス

リンクス専用モジュール(1,7380円)を3人までまとめて申し込むと3つで2,6000円でOK。つまり1人あたり1,7380円です。申し込むときは必ず下の応募券をつけて質問と希望のリンクスまで送ってね！

リンクス専用モジュール(1,7380円)を3人までまとめて申し込むと3つで2,6000円でOK。つまり1人あたり1,7380円です。申し込むときは必ず下の応募券をつけて質問と希望のリンクスまで送ってね！

リンクス専用モジュール(1,7380円)を3人までまとめて申し込むと3つで2,6000円でOK。つまり1人あたり1,7380円です。申し込むときは必ず下の応募券をつけて質問と希望のリンクスまで送ってね！

リンクス専用モジュール(1,7380円)を3人までまとめて申し込むと3つで2,6000円でOK。つまり1人あたり1,7380円です。申し込むときは必ず下の応募券をつけて質問と希望のリンクスまで送ってね！

リンクス専用モジュール(1,7380円)を3人までまとめて申し込むと3つで2,6000円でOK。つまり1人あたり1,7380円です。申し込むときは必ず下の応募券をつけて質問と希望のリンクスまで送ってね！

リンクス専用モジュール(1,7380円)を3人までまとめて申し込むと3つで2,6000円でOK。つまり1人あたり1,7380円です。申し込むときは必ず下の応募券をつけて質問と希望のリンクスまで送ってね！

リンクス専用モジュール(1,7380円)を3人までまとめて申し込むと3つで2,6000円でOK。つまり1人あたり1,7380円です。申し込むときは必ず下の応募券をつけて質問と希望のリンクスまで送ってね！

リンクス専用モジュール(1,7380円)を3人までまとめて申し込むと3つで2,6000円でOK。つまり1人あたり1,7380円です。申し込むときは必ず下の応募券をつけて質問と希望のリンクスまで送ってね！

リンクス専用モジュール(1,7380円)を3人までまとめて申し込むと3つで2,6000円でOK。つまり1人あたり1,7380円です。申し込むときは必ず下の応募券をつけて質問と希望のリンクスまで送ってね！

リンクス専用モジュール(1,7380円)を3人までまとめて申し込むと3つで2,6000円でOK。つまり1人あたり1,7380円です。申し込むときは必ず下の応募券をつけて質問と希望のリンクスまで送ってね！

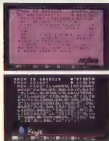
リンクス専用モジュール(1,7380円)を3人までまとめて申し込むと3つで2,6000円でOK。つまり1人あたり1,7380円です。申し込むときは必ず下の応募券をつけて質問と希望のリンクスまで送ってね！

リンクス専用モジュール(1,7380円)を3人までまとめて申し込むと3つで2,6000円でOK。つまり1人あたり1,7380円です。申し込むときは必ず下の応募券をつけて質問と希望のリンクスまで送ってね！

リンクス専用モジュール(1,7380円)を3人までまとめて申し込むと3つで2,6000円でOK。つまり1人あたり1,7380円です。申し込むときは必ず下の応募券をつけて質問と希望のリンクスまで送ってね！

リンクス専用モジュール(1,7380円)を3人までまとめて申し込むと3つで2,6000円でOK。つまり1人あたり1,7380円です。申し込むときは必ず下の応募券をつけて質問と希望のリンクスまで送ってね！

めいおう通信



めいおう通信は、リンクス専用モジュール(1,7380円)を3人までまとめて申し込むと3つで2,6000円でOK。つまり1人あたり1,7380円です。申し込むときは必ず下の応募券をつけて質問と希望のリンクスまで送ってね！



THE LINKS
についての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワーゲーム・アダプター(INGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキや電話で直接つぎのとこに問い合わせてください。

〈住所〉〒105 東京都港区新橋4-10-7
リンクストビル5F
日本テレネット『リンクス-MSX・FAN』部
〈電話〉03-211-3441

MSX FAN NET
リンクス専用
モジュール
1,7380円
3人まで
まとめて
申し込む
と3つで
2,6000
円でOK
つまり
1人あたり
1,7380
円です
申し込む
ときは
必ず下の
応募券を
つけて
質問と
希望の
リンクス
まで
送って
ね！

ANIME MEDIA MIX PROJECT
 映画・ビデオ・コンピュータゲームがひとつになる

エンタテインメントの未来は、
 今、ここから始まる。

楽しみが広がる

恋人たちよ、飛鳥へ還れ。

デジタル・デビル物語

女神転生

オリジナル・ビデオ
 プレゼンツ
 1995年12月

オリジナル・ビデオアニメ好評発売中!!

原作 西島 真 監修・脚本 西島保博 作画監督 栗田由之
 アニメーション監修 渡辺清成 キャラクターデザイン 北月安幸 制作 徳間書店・ムービック

VIDEO DISC/LASER (VHS・VHO ¥8,800円) 発売中
 11月26日(金)発売 VHS 2巻 VCR Laser disc 2巻 センター屋発売中(順次リリース)



- PC/コンソフト(12月発売予定) 発売先 日本テレネット
 価格 ¥7,800円(MSKは6,800円)
- ファミコンソフト(18月発売予定) 発売先 価格 未定

●スタンダード ●スプレッド
 ●カラー45分 ●50001
 VHS 9804・12 1011 9804・5012

©1995 徳間書店・ムービック・ソフト

●販売元 徳間書店
 ●制作元 徳間書店・ムービック
 ●監修 西島真
 ●脚本 西島保博
 ●作画監督 栗田由之
 ●アニメーション監修 渡辺清成
 ●キャラクターデザイン 北月安幸
 ●制作 徳間書店・ムービック

ファミリウム

プログラムならいつでも遊べる!

ずんなり打ちこめるお手軽プログラム

1画面プログラム

- ばんぶいのほーけん
- ツインビートル
- あるかないで
- シミュレーションボール
- ビッグ迷題

編集部謹製プログラム

AROUND BIG-BAR

かわいいキャラクタで楽しく遊べる

ハーフ&ショートプログラム

- すらいむくんのめいすばにつく
- SHIPS
- まっくすくんのあとべんちゃPART1
- すわいん

本格プログラム

- THE LONG LINE

はんぷのぼーけん

すんすんすんすん迷宮
が迫る。珍しいスクロ
ール迷宮ゲームなのだ

MSX • MSX2 RAM8K

BY R. CARROLL

1 週用プログラム

プログラムボシセットで有名な「ばんぴ」が活躍するスクロール迷宮ゲームだ。牛三はばんぴを導いて、迷宮をひたすら進んでいく。

プログラムをJUNさせる
と、画面中央に黄色いキャ
クタが現れる。これがオマ
《はん》だ。少しすると画面
の上から、ずんずんずんずん
迷路がおりてくる。壁の切れ
ているところならどこからで
もいからこの迷路に入っ

いき、あとは上へ上へと進む
だけ。

途中、うっかりして行き止まりにはまってしまうと、ばんが画面から取り出されてゲームオーバー。ついでにスコアが表示される。

このゲームにはゴールもない。障害物も敵も、ペ
ンシコウラの電機もない。つま
り、うまくなるとやりつづ
けようと思えば1週間で3
週間で、1か月でもできる

→ リストは
2ページ

●ふあ、はんぷのふりかけをた
まに振りまいて、このあと、お湯を
ふくふく煮出していただく。

(できるわけない)ゲーム
なのだ。

いくらやっても終わらないひたすら続く迷宮ゲーム。これこそが迷宮なのである。もはや、牢に囚われた逃げ道は自ら死を選ぶか、罠をブッタンしてしまうか



存在1.0の世

ガンバレ、ばんぶが
もう1度チャレンジすると
きは、また日INNしてね。



わ/ 行きどまりだ/

② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿

ツインボートル

あっちとこっちとにつ
しよに動かす、ややこ
しなアクションゲーム！

MSX-MSX₂FLMBK

BY 和田光榮

1 階層プログラム

どこかで聞いたようなタイトルだけど、こっちは1人で2つとも動かす、変わり種アクションゲーム。2人でいっしょにとはいかないけれど、1人でいっしょに(?)できるのだ。

突然、体が白くなくなってしまったビートルくん、片方は現実世界、もう片方は夢の世界へと別れてしまった。

通常の世界のビートルくんは
宿敵ビーをかわし、映画世界の
ビートルくんはフルーツ系

とらなければならぬ。しかも、映画世界では通常世界と動きが逆になるので思うようにうごけないのだ。宿願ピーをよけつつフルーツをとっていこう。

両面のがが清潔な世界で、右が鏡面世界になっている。左のビートルをカーソルの左右で揃えてビーをよけ、右のビートルにフルーツをとらせよう。左のビートルがビーにみれるとゲームオーバー。リプレイは、このゲームベースキー

➔ リストは
73ページ

フルーツ
いただきます!



© 2000 Blackwell Science Ltd
Journal of Internal Medicine 247: 105–112



1. *Explain the importance of the following factors in the development of a country's economy:*

あるかないで

じわじわ迫りくる壊れ
ない壁の壁。なんなん
だ、ワッさいこれば!

MSX・MSX2 RAMBK
BY TAI
1面壁プログラム

リストは
バレー



このゲームは、壁にボールが
当たると、壁が壊れて、壁
の奥にボールが落ちる。壁
は壊れれば、ボールは落ち
て、ボールは落ちて、ボール
は落ちて、ボールは落ちて、

スズン

見た目は、一見ブロックく
ずし。でも、どこかが違う。
そう、自分とボールがどんど
ん壁に当たっていくのだ。その
うえブロック(壁)は、壊れも
せず、ボールをはね返しなが
らどんどんこっちへ迫ってく
るのだ。

プログラムをRUNさせる
と、まるで普通のブロックく
ずしのようにゲームが始まる
ので、とりあえずブロックく
ずしの要領でボールを受けて

いこう。

だんだん壁が上からスクロ
ールしてくるので、カーソル
キーの左右で画面のバッドを
操作して、下にそらさないよ
うにボールを受けつければ
いいのだ。

ボールは壁にあたるとはね
返っていくので、かなり注意
していないと受けそこなって
しまう。ボールの動きを捕ら
で、すかさずバッドを先回り
させるのがコツ。これが結構

むずかしいのだ。

ボールを受けそこなって、
バッドよりも下へおろすとゲ
ームオーバー。リプレイはリ
ターンキーで。

いくら「あるかないで」だ
と叫んでも、冷徹な壁に壁
は返ってくる。孤独な壁との
闘いはボールを受ける限りつ
づくのだ。

リストは
バレー

シミュレーションボール

MSX・MSX2 RAMBK
BY 殿田賢治
1面壁プログラム

右に左にボールをよけ
て、とにかく逃げるし
かな!? 制限のゲーム!

シミュレーションボールと
いっても、ボンボン、ボンボ
ン画面中を飛び回るわがまま
なボールを、左右に動いてた

だだよけるボールよけゲー
ムなのだ。

プログラムをRUNさせる
と人とボールが表示されてゲ

ームが始まっているので、カ
ーソルキーの左右のキーで画
面の下の人を動かし、飛んで
くるボールを右に左によけて
いこう。

ゲームをしていくうちにだ
んだんボールの動きが読めて
くるので、タイミングよく動
いていけばそうそうボールに
はあたらなくなるだろう。

ボールよけゲームというわ

けだから、当然のごとく人が
ボールにあたったらゲームオ
ーバーになる。そのかわりとい
ってはなんだが、クリアと
いうのはまったくない。ただ
やっつけられる限りすーっと
ボールをよけつづけるのだ。
リプレイはスペースキー。

それにしても、こんな大き
なボールの正確はいったい何
なんだろう。



ビッグ迷路

迷路はつづくよこま
てもつてなわけて大
きな大きなビッグ迷路

MSX・MSX2 RAMBK
BY MAO
1画面プログラム

今回は迷路ゲームが日本も
開発されているけど、このビ
ッグ迷路がいちばんつづつ
の迷路ゲーム。スタート位置か
らゴールまでたどり着けばい
いというだけの単純なルール
なのだ。

ただ、その名のとおりにた
ずらぬ迷路になっている。
スタート地点から右下の方に
ゴールは隠れている。一回、
ゴールがほんとうにあるかど
うが不安になるかもしれない

けど、ほーんへとーラーに、
ゴールはあるのだ。

操作はカーソルキーの上下
左右で動かすだけ。例題ゴール
にたどり着ければゲーム結
束になる。

クリアのコツは、池めう
ちはやや右上に行くような気
持ちで迷路を進んでいくと比
較的クリアしやすいようだ。
毎回マップが違うので必ずと
はいえないけど、それでは、
キミのラッキーを祈る。

スタートは



① ここがスタート地点。さあ、
これから長い長い大迷路の
中をたどってゴールを目指そう



やっと
ゴール!

② ゲームクリア。4つの
方向キーで、Goal
にたどり着けば、
ゲームクリア。この
ゲームは、この
ゲームは、この

アラウンド ビッグバー AROUND BIG-BAR

うまくいかなければ
らにがつか快便に変わ
ってゆく中盤ゲーム

MSX・MSX2 RAM32K
BY NOP
編集部屋製プログラム初刊

知る人ぞ知る編集部の
NOPが贈るファンダムゲ
ーム初巻。マシン類ならでは
のめらかなスクロールを、
じっくりと楽しんでもいい。

ルールはいたって単純。矢
印を動かして、そこら中に散
らばっている「Q」「B」の数字
をQ、1、2、3という具合
に順番に集めていくだけ。例
題日本で取ったら1回クリア
となる。

ただし、矢印の横でいく
方向はスペースキーを押すこ

とに、時計回りに90度ずつ回
転するのでなかなかうまく思
ったようには動かさないのだ。

おまけに画面には「P」
(ポイゾン毒の標識)マーク
がいくつもあつた。この「P」マ
ークにあたるとミスになって、
画面が2回あたるとゲームオ
ーバーになってしまう。いち
ばん外側の壁にあたってもゲ
ームオーバーになるぞ。もち
ろん、数字を順番通りにとら
なくてもゲームオーバーだ。
プログラムをRUNさせる



と、最初にマップ内のまっす
をさーっと見せとくれるので、
そのときにQ～Bの数字がど
こにあるかよく見ておこう。
探検手帳が書いて、ミスをし
にくくなる。

それから、アドバイスも1
つ。ゲームがスタートするこ
きは、スペースキーを押した
ままにしておこう。

リプレイはカーソルキー、
何度もやってみよう。

すらいむくんの めいずぱにつく

あっちでぶつかり、こ
っちでぶつかる試行錯
綜の迷路ゲームなのだ

MSX・MSX2 RAM16K
BY POTATO
ショートプログラム875



いつも悲涙のすらいむ
くんがここそことばかり
立ち上った、すらい
むくん初主演ゲームの
登場だ。今回は半ミも
人間を敵にまわし、す
らいむくんを導く。

ロールプレイングゲームを
やったことのある人ならわか
るだろうが、すらいむは、み
だんはいじめられつづけて悲
惨な運命だ。そのすらいむが
やっと主人公になれるのが、

このゲームだ。
ルールはかんたん。カーソ
ルキーの上下左右で4方向に
すらいむくんを導く、すらい
むくんの天敵「人間」につか
まらないように右下のゴール

迷宮がどんどん見えてくる!



Q どのくらい見えてくるのか、
とよく聞かれます。これは、
ゲームの進行によって、
迷宮の範囲が広がっていきます。



Q 迷宮の範囲が広がると、
見えてくる範囲も広がります。
これは、ゲームの進行によ
って、迷宮の範囲が広がって
いきます。



Q 迷宮の範囲が広がると、
見えてくる範囲も広がります。
これは、ゲームの進行によ
って、迷宮の範囲が広がって
いきます。

Q 迷宮は どう なる?



ワープもある!

Q 迷宮の範囲が広がると、
見えてくる範囲も広がります。
これは、ゲームの進行によ
って、迷宮の範囲が広がって
いきます。

へたどり着けばゴールでステ
ージクリア。

ところが、無条件に進める
わけではない。画面には、目
には見えない迷路がならんで
いるのだ。迷路の壁は、すらい
むくんがぶつかってみない
とわからないというやなや
つ。どんどん壁におつかって
みて早くほんとうの道を見つ
けよう。

途中、すらいむくんが人間
にぶつかることでPOWERが10
ずつ減っていく。ダメージ
を受けないためのコツは、迷
路のどこかに人間をはめてし
まうのだ。そうすれば、あと
は自由に迷路を歩き回れる。
そうでもしないと、ちょっと
ステージクリアは難しいぞ。
パワーが0になるとゲームオ
ーバー。ステージをクリアす
るかゲームオーバーになると、
画面の色が変わって見えな
かった迷路が姿を見せるという
仕組みののだ。

そのほかにもこのゲームで
はワープもできる。ときどき
ステージのまわりの壁にゴール
以外の出口が開けることが
あるのだ。そこへすすむと
ワープできる。今いるステージ
の2つ先のステージへワープで
きえるぞ。

ステージは全部で8ステー
ジある。1～8ステージでは
部分的に迷路の壁は見えてい
るけど、4ステージ以降では
まったく壁が見えない。4ス
テージ以降は、とにかく歩き
まわるしかない。ここまでく
ると、あとは運を天にまかせ
つつ迷路を歩き回っていか
なければならない。8ステー
ジをクリアすると、すらいむ
くんが草原へ帰っていったとい
うラデモ画面が見られるのだ。
いつもいじめているすらいむ
くんをいたわって、無事に安
全な草原へと帰してあげよう。
やはり野に届け、すらいむく
ん。

迷宮の範囲が広がると、 見えてくる範囲も広がります。



Q 迷宮の範囲が広がると、
見えてくる範囲も広がります。
これは、ゲームの進行によ
って、迷宮の範囲が広がって
いきます。

すわいん

美しい画面 / 広げマ
ップ / 意外な結末!
TEIJIRO RPG

MSX・MSX2 RAM32K
BY TEIJIRO
ショートプログラム127頁

→ バックは
34ページ



1か月まえから、ふた王の
魔力によりふたになる病気が
はやっている。ふた王の魔力
を封じるため、ふた王を倒し
に1人の少年が旅立った……。
キミは、いくつもの戦いを経
てレベルを上げ、何人もの人
と会ってふた王のいる城まで

先月号でもお知らせし
た、TEIJIROのロー
ルプレイングゲーム
「すわいん」の登場だ。
ドラクエがはたまたロ
マンシアのバクリカ/
なにして大傑作!

たどりつき、ふた王を倒さな
ければならない。

プログラムをRUNさせる
とストーリーがでてくる。そ
の後、はじめからならO、セー
プしたところからなら1キー
を押してスタート(ただしデ
ータレコードが必要)。カーソ
ルキーで主人公の少年を動か
し、ゲームを進めていこう。
途中の戦闘シーンやお店では

お城



お城



○ 1
2 3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
31 32 33 34 35 36 37 38 39 40
41 42 43 44 45 46 47 48 49 50
51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
61 62 63 64 65 66 67 68 69 70
71 72 73 74 75 76 77 78 79 80
81 82 83 84 85 86 87 88 89 90
91 92 93 94 95 96 97 98 99 100



○ このゲームの主人公の
少年。とくに名前につい
ていない。とりあえず、
ぶかをせす。のぶかよ
う。いふ。



○ この猫は、どこにで
ても出てくる。最初はこい
つが何で、何かにレベ
ルを上げていく。



○ この猫は、どこにで
ても出てくる。最初はこい
つが何で、何かにレベ
ルを上げていく。



○ この猫は、どこにで
ても出てくる。最初はこい
つが何で、何かにレベ
ルを上げていく。

口が1キーでコマンドを選ん
でいく。テープにセーブする
ときはテープをセットしてリ
ターンキーでOK。

ゲームがスタートしたら、
まず王様へ会いにいこう。最
初はしずくもGOLDも500
ずつ持っている。王様へ
会ったらGOLDをしずくにか
えるためのお金を早めに集
めておこう。

ある条件を満たして人に会
うと、STATUEやKEYが
もらえる。これらのものは

た王を倒すのに必要なので、
全部もらってくる。こ
うしてヒントとして半分だけマ
ップを載せておこう。最後には
意外なお宝があるぞ。

お城



○ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
31 32 33 34 35 36 37 38 39 40
41 42 43 44 45 46 47 48 49 50
51 52 53 54 55 56 57 58 59 60
61 62 63 64 65 66 67 68 69 70
71 72 73 74 75 76 77 78 79 80
81 82 83 84 85 86 87 88 89 90
91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

MAP



マップのあと半分はやってからの楽しみ!

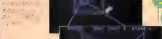
ザ ロング ライン
THE LONG LINE

敵を撃つより曲がるのが楽しい、迫力の3Dシューティングゲーム

MSX • MSX2 RAM32K

目Y ベキン歴人

本格プログラム19冊付

[illegible]

2本のプログラムをロードし終わると、ゲームがスタートする。

画面中央に表示されている
蛇頭が目標だ。カーソルキ
ーの上下左右でコントロール
しよう。このとき注意しなけ
ればならないのは、操作と動
きの関係だ。このゲームで
は、カーソルキーがちょうど操縦
桿のような感覚になっている
ためカーソルの上を押すと機
体は降下して、下を押すと機
体は上昇するのだ。

進んでいくと向こうから敵がやってくる。ミサイルが撃てるのでスペースキーで飛んでくる敵を撃ち落とせばもちろん得点になる。

ゲーム中、画面のまんなかに

に矢印が出てきたら、その方向のカーブが通づいているということだ。矢印の方向のキーをすばやく押してカーブ。これが流力なのだ。

ときどき、「ア」が出るときがあるのだ。そのときは自分のカンアツの機嫌よう。

ステージは全部で5ステージ。だんだんカーブも増えてむずかしくなっていく。ラストの5ステージ目は他のステージとは違って、ミサイルは1発のみ。正面に見えてくる標的の中央にあてなければならぬ。失敗すると、また4ステージからやりなおしになってしまう。最後にはちよっとイキナリ手固いものもある。

ゲーム中、画面のまんなか



◎ 附註：本報為便利讀者起見，特在報社內設有「讀者服務部」，凡有讀者來信，請逕寄該部，以便轉交有關部門處理。地址：台北市中正區中正路一號。電話：(02) 2312-1234。



◎ 讀者信箱

プログラムリストと解説

雨が長く続いても、プログラムがあれば
ちっとも退屈じゃないもんね。

ファンダム

1画面プログラムの解説

1画面プログラムのなかには
下の規則に準って特に詳しく解
説してあるものがあります。

①プログラム中の“:”は解説で
はすべて“;”に対応しています。
また改行してあっても“:”のな
い部分は“:”で区切られていま
せん。

②IF文の解説には簡に“O”を
つけ、IF文内の条件を【】で
囲っています。また、then(条件
にあっている場合)、else(条
件にはずれている場合)はそ
れぞれ改行して“;”でくっつけま
す。

③プログラム中で、ループやIF
文の制御する範囲は1字上げて
解説しています。

④解説文中ではテキスト画面の
座標は(X, Y)、グラフィック
画面の座標は(X, Y)というよう
にカッコの形で区別していま
す。

⑤解説文中で、例えば“スプライト
O”と書いてあるものは、スプ
ライトパターン番号Oを指した
ものです。

⑥変数名を表すときはそのまま
(例: I)。変数の値を表すとき
は【】で囲っています(例:
【I】)。

⑦解説文中で“*1”などとつい
ている部分は本文末尾のこここ
で解説しています。

⑧LOCATE文は“カーソル
位置”、代入文(=)は“(変
数名)”などと表します。

ファンチャートについて

ファンチャートは、MSX-F

AN画面でフローチャートをも
かんたんに記述したものです。
IF文などで条件に応じて行先
が違ってくる部分を角括弧の
両端で表し、それ以外は矢印の
ある図形で表しています。

うまく動かない場合

解説プログラムがうまく動か
ない場合は次のルールを守った
うえで、使ったバグまたは電卓で
「ファンダム」までお問い合わせ
してください(住所はものQ&A
ボックス参照)。

①FANの容量が関係する場合に
あっているかどうかを確認。②
打ちこみミスではないかを確認。
③どういう状態で動かさないか。
④どういうエラーメッセージが出
るかも解説(電卓での計算の場
合は早稲1時間〜1時間、⑤⑥⑦⑧
1-1②)。その場でプログラムの
状態を確認できるようにしてお
いてください。



プログラムの質問、大歓迎

ファンダム掲載のプログラ
ムで興味を持ったことや、
BASIOに全然に聞けなくてわか
らないこと、知りたいことがあ
ったら、くよくよしないでど
んどん質問してほしい。誌上
でお答えします。

質問の方針で1稿につき1つ
の質問とキミの氏名・住所・電
話番号・学年を書いて、
〒120 東京都足立区新橋5-10-9
※西武池袋線池袋駅西口 M
BSX-FANBOXボックスまで。
※質問の応答には返信料をこ
しあげます。

- 全国の読者がキミのゲームに夢中になる！ ●自分のプログラムがROMカセットになる！
- おまけに賞金までもらえちゃう！

キミのオリジナルプログラムの熱烈、大募集！

MSX-FANでは、1ヵ月お
きにオリジナルプログラムをつ
くりにかけています。おもしろい
ものならゲームに限らず何でも
OK。ビデオも、ペーパークラ
フトもどしどしお寄せください。

応募部門

- 部門は次の3つがあります。
- ・1画面プログラム……1画面
のみの操作(40×24ピクセル以内)
に入る短いプログラム(1行でも
3行でもおもしろければOK)
 - ・ハードプログラム……1画面
以上にわたる長いプログラム
 - ・ショートプログラム……③以
前程度のプログラム
 - ・4色プログラム……長くても
本格的な出来栄のプログラム

投稿上のルール

①内容……“面白おかしく”
遊ぶのももちろん同じプログラ
ムを他社の雑誌に同時に応募す
ることはできません。

②おまけのサブプログラムで
必ず、テープカセットにセ
ーブして送ってください。特に
テープの場合はおのれを2回セ
ーブしてください。また、投稿
内容は遅延はできませんので、
必ず自分の手元にも同じプログ
ラムを留めておいてください。

おもしろい投稿のお願い

応募プログラムには必ず次の
ことを書いて送るよう願っています。

- ①住所・氏名・学年(学年)・電

話番号
②プログラムの遊び方、使いか
た、解説・プログラムの説明
③バスの場合は解答、RPG
などの場合はマップや敵の
位置などのプログラムを添えてく
ださい。また、雑誌や他社のプロ
グラムや記事、メモリー、キ
ャラクタ、出版者や年・月号、
ページも明記してください。

おまけの賞金

者には応募部門を各1回ずつ
設けて、賞金は住所や町名を
明記してください。また、おま
け「ファンダム」プログラムも。
あて先はQ&Aボックスと同じ
です。
※なおおまけプログラムの価値は
応募作品に準拠するものとす

ていただきます。

採用の特典

採用されたプログラムの作者
さまは 雑誌誌面を免費で目録にお
けるります。また、特定の部
と記事として採用作品をオ
ンラインで公開させていただきます。

THE LINKSでプログラムの
ダウンロードサービス/
リンクスのなかにあるMSX-FAN
NETには有線MSX-FAN
に属されるプログラムのダウン
ロードサービスを行っています(た
た……、クラスの正会員のみ)。リン
クス会員はぜひ一度アクセスし
てください。

大募集！

VRAM テクニツク

今月のテーマ

『ビッグ迷路』迷路の壁に見るカラーシェーディングテーブルの使い方

『ビッグ迷路』の迷路の壁は一見パターン定義して見るように見えるけれど、じつはこれ、ただのカギカッコなのだ。今回は文字の色を変えるだけでおもしろい効果の出せるカラーテーブルの使い方についてのお話。

■キャラクターをすべて表示するプログラム(ただし「~」を除く)

まず、SCREEN 1 リターンして
も、電源を入れたままで、下の
リストもRUNしてみよう。すると

MSXで使えるすべての文字が出
てくる。そこで、「VPOKE 3
212, 253(リターン)」とす

るとカギカッコを含む文字の色
が変わる。図を見て想像しな
いように

```
5 FOR I=4 TO 5:FOR J=0 TO 15:PRINTCHR$(1
);CHR$(16+I+J);:NEXT:PRINT:NEXT
10 FOR I=2 TO 15:FOR J=0 TO 15:PRINTCHR$
(16+I+J);:NEXT:PRINT:NEXT
```

「ビッグ迷路」の迷路を作っている壁。実はあの壁、カギカッコ(「」)の色を変えただけのものなんだ。わかったかな? ビッグ迷路ではVRAMのカラーテーブルというところをいじることでこの迷路の壁のパターンを作っているんだ。今回はこのカラーテーブルを説明しよう。

カラーテーブルとは、テキスト(文字)の色を決めているところで、MSX11ではSCOREN 1 でしか使えない。

カラーテーブルはVRAM上の8H2000(8K)番地から

に書かれていて、1バイトで8キャラクター分の色を定義している。つまり、テーブル全体の大きさは32バイト分。8H2000番地ではキャラクターコード0番から7番、8H2010番地が8番から15番……というふうに文字の色を決めている。キャラクターコードの8番から

31番はむづろコントロールキャラクターだけど、こういう場合は同じキャラクターコードを持つグラフィックキャラクター(「大」など)が置かれていることに注意しよう。

色の決め方は図のように1バイト(8ビット)の上位4ビットが文字の色、下位4ビットが背

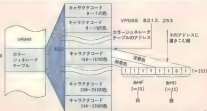


○テーブルのアドレスの決め方を示したり、カラー指定の例法を載せています。図面に示しているように文字や文字ずつの色を変え

る色となっているのだ。

「ビッグ迷路」ではカギカッコ(「」)を白くして、背景を茶色にすることによって迷路の壁のパターンを作っている。

具体的に説明すると、4行のVPOKE設定、2行が暗黒の部分。8H2番地は8H2000(8K)番地から数えて初番目、つまりキャラクターコードの0番から31番の文字を指定しているところ。カギカッコのキャラクターコードは32番だから最初にその値をカギカッコが持っているわけ。カラー指定用の数値の意味も図を見てほしい。



これでキャラクターコード16(8-15)の文字の背景色(文字の色は白、背景色(バック)の色は茶色)



ぱんぷいのほーけん

RAMBK

MEX MEX

● 図 10-10 は、図 10-9 のように、

[illegible]

```

10 SCREEN1,0:COLOR15,1,1:KEYOFF:CLEAR500
:SPRITES(0):VFOKODW":FORT=40T049:FORJ=
8T07:READA:"PPOKE&H+B,J,VAL<"+AS>:NEXT
J,T:VPOKE&H2006,22:DATA&A,55,AA,55,AA,55
,AA,55,01,01,01,FF,10,10,10,FF:FORT=5T01
:LOCATE7,T:PRINTBIN$(&H0001):NEXT
20 B$="05D784D1EEF58405D505D7D50051F8780
301075DDF7780118ED584C5D505D555FC0011F
7DD555D5579553F800001D75DD7D910185778
4110FD50FFD000010FFF0001FFD5":X=128:Y=80
30 I=INT(RND(-TIME)*7):FORJ=1+(20+I)T0C2
(0+1+I)):3:AS=BIN$(VAL("&H"+MID$(B$,J,4)
)):J=J+3:N=9:FORT=8T08:AS(N)=AS(N-1):N=N
-1:GOSUB50:NEXT:AS(N)=AS(Y=Y+8:H=H+1:GOS
UB40:PUTSPRITES(X,Y),10:FORT=5T014:LOC
ATE7,T:PRINTAS(T-5):NEXTT,J:GOTO30
40 IF49>VPEEK(6144+(X/8)+(Y-18)*8)*32)T
HENRETURNELSEIFY=40THENRETURNELSEY=Y-8:IF
Y>112THENSCREEN0:PRINTH:ENDELSERETURN
50 S=STICK(0):K=(S=7)-(S=3)-(S=2)-(S=4)+
(S=6)+(S=8):W=L=(S=1)-(S=5)-(S=4)+(S=
2)+(S=8)-(S=6))*8:V=VPEEK(6144+(X+K)/8+
(S+Y+L)*8)*32:IFV=48THENX=X+K:Y=Y+L:PUT
SPRITES(X,Y),10:RETURNSEEBEEP:RETURN

```

変数の意味

T……スプライト定数用、ムーブ用
 J……アータ読みこみ用、キヤラクタ設定用
 A……機一列の数のキヤラク

データ
 X、Y……スクロールマップデータ
 X、Y……ばんご座標
 L……キャラクターデータ読みこみ用
 N……マップスクロール用

H ---スコア
S, K ---キー入力
V ---値とキャラクター変換判定

プログラム解説

10 初期設定
●初期設定●スプライトパターン
定義●スプライトパターンデ
ータ

●スクロールマップ用データ

●マップデータからランダムに
データを読みこむ●キャラクタ
表示●マップ表示

40 ゲーミオーバー

●ゲームオーバー処理

BY R. CARROLL



ひええっ、ホ、来たっ
来たよーっ。はいは
ーつらがつきてしま
ったっ。こ、こいよ
ーっ。初彼彼、うわ
っ。彼彼、うわっ。
うっ、こんなで彼彼
っ? プログラムが自
宅の壁に出来ちゃう
よーっ。ダウンロード
サービスがやってる
っ? ROMが飛んでし
まうだっ! 夢がひ
ーとうござります。う
わっひえっ(うらさい)。
プログラムを作るのは
1日。追加マップは毎日
かかってます。前作でマ
ップを作ってたとおも
いひまじない。おま
ににたしはおもいら
がある。それは、ドット
エリアより小さくマ
ップに書き込んである
のだ。マシン語の命令
です。そのうち、おも
いもの作ると思ってます。
どんなに長くてもフル
センサー。うー、うー
うー、うー、うー、うー





あるかないで

```

1 COLOR 15,1,1:KEYOFF:SCREEN1,2:WIDTH30:
DEFINITEA-Z:LOCATE0,3:PRINTSTRINGS(30,"0"):
R=RND(-TIME):FORI=4TO20:LOCATE0,1:PRINT
"0":SPC(20):"0":NEXT:AS="":FORI=0TOT:REA
DXS:AS=AS+CHR$(VAL("&H"+X$)):NEXT:SPRITE
S(0)=AS:AS="":FORI=0TO20
2 AS=AS+CHR$(255*(1<5 OR 1>15)):NEXT:SP
RITES(1)=AS:PS(0)="V1508SH900C"
3 X=5:Y=5:Z=5:M=1:N=-1:DATA0,38,7C,FE
4 PUTSPRITE1,(8+Z*8,8+2*8),4,1:PUTSPRITE2
,(24+Z*8,8+2*8),4,1:PUTSPRITE0,(8+X*8,Y*8
),15,0:IFY=20ANDZ=<XAND2+3>XTHENPLAYPS
(0):N=-N:ELSEIFY=20THENINPUTAS:RUN
5 IFVPEEK(&H1801+(Y)*32+(X+M))=219THENM=
-M:PLAYPS(-<PLAY(0))&ELSEX=X+M
6 IFVPEEK(&H1801+(Y+N)*32+(X))=219THENN=
-N:PLAYPS(-<PLAY(0))&ELSEY=Y+N
7 FORA=0TO2:S=STICK(0):Z=Z-(S=3)+(S=7):N
EXT:IFZ<1THENZ=1ELSEIFZ>25THENZ=25
8 U=U+1:IFU=10THENU=T+1:U=0:R=RND(1)*27:
LOCATE0,4:PRINT"0":SPC(R):"0":SPC(28-R):
"0":LOCATE0,3:PRINTSTRINGS(30,"0"):LOCA
TE,2:PRINTCHR$(27)+<"L":DATE,9E,4C,38
9 LOCATE5,1:PRINT"<Y$>":T:GOTO 4

```

変数の意味

- Z……左射撃のX座標×X目線で表示(スプライト)
- X、Y……ボールの座標×X目線で表示(スプライト)
- M、I……ボールの座標増分
- T……スコア
- S……キー入力用
- R……ブロックの座標増減用
- X5、A5……スプライト定数用
- R……小さいブロックの数
- A……レベルアップ

プログラム解説

1 初期設定 1



画面の背景色・色、背景色と画面
の向き、ファンクション表示
を消す。画面モード・記憶メモ
の行のテキストモード、スプラ
イトサイズ・16×16ドット/画面
に表示する桁数・30桁。識別と
して変数や数値等に設定。カ



ソル位置 = (0, 3) 外壁上部

例 9 乱挂巧翻花

1. $f(x)$ 関数 (1 = 4 ~ 200)

カーソル位置→(0, 1) / 例

製圖表示

九 理

△生肌散

念ループ開始($i = 0 \sim 7$)

X線= 喉= 肺のスプライトバ

ターンデータ A 部に X 部の

表示キヤラクタコードのキヤ

學夕夕を聞え也

各ループ増し

スプライト 0+ボールのバタ

-201- 实验结果

第 1 章 基礎知識 (1 ~ 21)

100

© 1998 by The McGraw-Hill Companies, Inc.

△陽に、上げ足は引く立止む

図より左側の欄をセリクダ

RAMBK

遊休率は約50%に抑えられます。

BY TAI



魔城伝説Ⅱの5面からソロできなく

ばら、採用どと違っ
 ていけうからさ。毎
 方が楽なとてオウど
 と思っちゃった。全国
 の各団に属するにつ
 くて友だちに思た
 くなったのしてとて
 もいいではないです。
 團員に就いては方
 がウリアでなく
 てイライラしてた
 のに気がつ
 きました。MSX・
 FANっていい団
 ですね。あ、そう
 すると
 になっちゃうけど、
 松田南高校の
 だいいって、これ
 だったんだ。これ
 もよろしく。

コード255のキャラクタを加え、1が5以上15以下の場合
キャラクタコード255のキャラクタを加える。

スプライト 1・ 反射板のバターン
* 1 P5(0)・ 効果音データ

圖初略繪定3

ボールのX座標 $X \leftarrow B$ ボールのY座標 $Y \leftarrow B$ 反動値のX座標 $Z \leftarrow B$ ボールのX座標増分 $M \leftarrow 1$ ボールのY座標増分 $N \leftarrow 1$ ボールのスプライトパターン番号 $\leftarrow 1$ (10)

■表示と判定

反動板を半分表示 反動板を半分表示

ボールの移動判定[条件: ボールのY座標が20である]

「then: ボールのY座標が20であるかつ反動板のX座標がボールのX座標X以下で20以上である」

「then: 音を出す/ボールのY座標増分N←N(増分の正負を反転)」

「else: ゲームオーバー判定[条件: ボールのY座標Yが20である]

「then: 何かが文字が入力されるまで待つ/ RUN」

■ボールの移動判定(X座標)

ボールの移動判定[条件: ボールの移動先におよび壁(W)がある]

「then: ボールのX座標増分M←M(増分の正負を反転) 音がはいてなければ音を出す」

「else: ボールのX座標Xに座標増分Mを加える」

■ボールの移動判定(Y座標)

ボールの移動判定[条件: ボールの移動先におよび壁(W)がある]

「then: ボールのY座標増分N←N(増分の正負を反転) 音がはいてなければ音を出す」

「else: ボールのY座標Yに座標増分Nを加える」

■入力処理

ループ4開始(A=0~2)

変数S←カーソルキー入力反動板のX座標Z-(S=3のとき)+1、(S=Aのとき)-1

ループ4終了

反動板の移動判定[条件: 反動板のX座標Zが1未満]

「then: 反動板のX座標Z←1」

「else: 反動板の移動判定[条件: 反動板のX座標Zが5より大きい]

「then: 反動板のX座標Z←5」

■ブロック縦向き判定

ブロックの縦向き判定用変数Uに1を加える

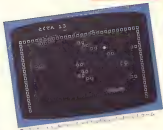
スクロール判定[条件: ブロックの縦向き判定用変数Uが1である]

「then: スコア変数Tに1を加える スクロール移動用変数U←0-変数T-0-2の乱数 カursor位置←(0, 40) 小さい壁(W)表示 カ

主なエスケープシーケンス

ボールの移動判定[条件: ボールの移動先におよび壁(W)がある]

「then: スコア変数Tに1を加える スクロール移動用変数U←0-変数T-0-2の乱数 カursor位置←(0, 40) 小さい壁(W)表示 カ



ブロックの縦向き判定用変数Uに1を加える
スクロール判定[条件: ブロックの縦向き判定用変数Uが1である]

「then: スコア変数Tに1を加える スクロール移動用変数U←0-変数T-0-2の乱数 カursor位置←(0, 40) 小さい壁(W)表示 カ

主なエスケープシーケンス

変数	意味
PRINT CHR\$(27)+*E*	画面クリア(CL5と同じ働き)
PRINT CHR\$(27)+*J*	カーソルより下の行をクリア
PRINT CHR\$(27)+*K*	カーソルから行末までをクリア
PRINT CHR\$(27)+*L*	カーソルより下の行を下スクロール
PRINT CHR\$(27)+*M*	カーソルより下の行を上スクロール



#1 このゲームでは、スクリーン全体のスプライトサイズ設定によりスプライトサイズが16x16ドットとなり、パターン番号では変数分のデータがある。変数となるが、実際には、ボールの位置に2文字分のデータが使用されていない。これは、代入された文字が変数に代入されない場合、残りの部分にCHR\$(0)が代入される性質を利用してリストの末尾を参照しているのだ。
*2 ここで、画面のスクロール

変数の意味

GC……スコア
 HS……ハイスコア
 LE……まっくすくんの数
 T……クリアすべき階段数
 KA……クリアした階段数
 S……キース利用
 X、Y……まっくすくんの座標
 (スプライト)
 J1……まっくすくんのジャンプ
 無敵
 H……まっくすくんのスプライト
 番号
 X1、Y1……おぼろの座標
 E……おぼろの座標無敵
 X2、Y2……ばらおの座標
 (スプライト)
 D……スクロール制御用
 I、J……ループ用
 D8、S8、C1、C2……データ
 読み出し用

プログラム解説

10 REM文
20 和歌設定
30 スプライト設定

- 50 キャラクター定義 1 (太文字参照)
- 60 キャラクター定義 2
- 70 変数設定 1
- 70 ゲームスタート
- 80 ゲーム画面表示
- 90 変数設定 2
- 100 各スプライト表示がうまくいくように、ほかのあ、あほまるい
- 110
- 120 キー入力処理
- 120 敵キャラクターとの接触判定
- 130
- 130 スクロール判定
- 140~170 スクロール時の処理
- 140~150 画面スクロール処理、敵クリア判定
- 150 あほまるい画面処理
- 170 1行目へ
- 180~230 各スクロール処理
- 180 あほまるい移動
- 200~210 まくまくするくのジャンプ判定、処理
- 220 あほまるい移動
- 230 1行目へ
- 240~250 敵クリア処理、全敵クリア判定
- 270~290 全敵クリア処理

まつくすくんの
コンティニュー改造法

アウトになとも1冊から始め
 なくともいいないのせいやア
 ナタ、コンティニューバージョン
 ンに改造してみよう。
 ①もとのリストの移行。
 ・GOSUB 340
 のまえに
 ・K=1
 を挿入す。

①もとのリストの40行目4列
 $K_A = 1$
 を挿入する。
 ②もとのリストの150行4列目、
 : $K_A Y^2$ →
 のまゝに、
 : $K_A = 1$
 を挿入する。
 これでコンパイル・ニューのK/A



300-310 まっくすくんアウト
巻頭
320-330 ゲームオーバーの理
340-360 デモ画面表示サブル
ーキン

170~190 スタート画面表示
ブルーチン
400 ハイスコアサブルーチン
410~440 スプライトデータ
450 エンディングデータ



すわいん

【注意】
このお薬は、もう一度見直していただく。

[illegible]

PH TEIJIRO
わたしはまったく
ドラスしを
意識しています



TEIJIRO 田代!!

こんにちは、TEIJOの月野です。このすまい
は、お気づきでしたか？と聞いていたので、とっ
てもうれしいです。初め、忘れず、このプ
ログラムを見ると、あつ、ドラゴンクエストだ
つと思う人もいそうですね。わたしはまったく
ドラクエを遊んでいません。ほんとに。それで
は、うんぬん、でござい、です。



ザ ロング ライン

THE LONG LINE RAM32K

MSX MSX2

遊び方は前ページにあります

リスト・VOL1

```

10 COLOR1,1,1:SCREEN1:CLEAR200,400000:U
DTH32:DEFINTA=Z:KEYOFF:B=0
20 RESTORE40:FORI=400000TO40022:READS:
A=VAL("A"+C03):POKEI,A:B=B+A:NEXT
30 DEFUSR=400000:IFSC=400000:COLOR 15
:2:PRINT"MACHINE ERROR":STOP
40 DATA3,23,55,23,55,21,99,10,99,17,CS,
ES,05,01,17,99,CS,59,99,01,99,01,17,99,0
5,05,01,20,99,01,03,03,10,05,CS
50 RESTORE200:G=270:J=400000:FORL=1TO27:
B=B+G:G=G+10
60 READD:B=B+D:X=X+22:FORY=8TO22:LOCATEX,Y
:PRINT CHR$(225):LOCATEY,Y:PRINT CHR$(19
3):X=X-1
70 NEXT:LOCATE1,1:PRINT CHR$(1):GOTO0
80 GOTO0
90 READD:B=B+D:X=X+22:FORY=8TO22:LOCATEX,Y
:PRINT CHR$(225):LOCATEY,Y:PRINT CHR$(19
3):X=X-1
80 NEXT:LOCATE1,1:PRINT CHR$(1):GOTO0
90
100 READX:B=B+X:Y=Y+1:FORI=YTO22-Y:LOCAT
EX,1:PRINT CHR$(215):NEXT
110 FORI=YTO22-Y:LOCATE22-X,1:PRINT CHR
$(215):NEXT
120 FORI=X+1TOX-LOCATE1,23-Y:PRINT CH
R$(152):NEXT:GOTO0
130 READX,Y,2:B=B+(X+Y+2):FORI=YTO22-Y:LO
CATEX,1:PRINT CHR$(23):NEXT:GOTO0
140 READX,Y,2,B:B=B+(X+Y+2):FORI=XTOX-
LOCATE1,Y:PRINT CHR$(2):NEXT:GOTO0
150 READX,Y,B=B+(X+Y):FORI=1TO3:LOCATEX,
Y:PRINT"999230":LOCATEX,22-Y:PRINT"99
9230"
160 READX,Y,B=B+(X+Y):FORI=1TO3:LOCATEX,
Y:PRINT"999230":LOCATEX,22-Y:PRINT"9992
30"
170 READX,Y,B=B+(X+Y):FORI=1TO3:LOCATEX,
Y:PRINT"999230":LOCATEX,22-Y:PRINT"9992
30"
180 READX,Y,B=B+(X+Y):FORI=1TO3:LOCATEX,
Y:PRINT"999230":LOCATEX,22-Y:PRINT"9992
30"
190 READX,Y,B=B+(X+Y):FORI=1TO3:LOCATEX,
Y:PRINT"999230":LOCATEX,22-Y:PRINT"9992
30"
200 READX,Y,B=B+(X+Y):X=X+1:FORI=1TO3:LO
CATEX,Y:PRINT"999230":LOCATEX,22-Y:PRINT"
999230"
210 Y=Y+2:NEXT:LOCATE1,1
220 IFI=22THENPRINT"999230"ELSE LOCATE1,1:
PRINT"999230"
230 GOTO0
240 LOCATE18,18:PRINT CHR$(219)+""+CHR$
(217):LOCATE18,18:PRINT CHR$(222)+""+CH
R$(222):LOCATE18,12:PRINT CHR$(228)+CHR$
(221)+CHR$(218):GOTO0
250 READ X,Y,2:B=B+(X+Y+2):FORI=YTO22-Y:
LOCATEX,1:PRINT SPACE32):NEXT:GOTO0
260 RESTORE500:U=400000:G=550:FORI=1TO5:
S=S+I:FORI=1TO10:READ A9,09,CS,CS:ASC=ASC
+ASC(S):S=S+4+A+B+C:POKEU,A:POKEU+1,B:PO
KEU+2,C:7
270 S=U+3:NEXTI:READ:IFD<5THEN CLR:COL
OR4:PRINT"ERROR IN":G:STOP ELSE G=G+10:IN
EXT:BEFF=GOTO610

```

By ぽん

SPACE FIGHTER

からはや2年



MSX・FANになってからの
初めての御用です。「SPACE
FIGHTER」から、はやいもの
でもう2年になろうとしています
。当時比べてプログラムの
レベルが上がりましたね。やっ

とMSX2を買いましたが、つかいこなすのは相当むずかしいで
しょう。MSX2のグラフィックをばかしたプログラムになると、
長くなってしまいます。今のゲームもプログラムを短くしよ
うとしたが、私の技術がまだ未熟なのが、こんなに長くなっ
てしまいました。申しわけない。でも、自分としては結構満足
しています。少量は得意な作ろうかなーと考えています。が、まずMSX
用ゲームを作ろうかと思っています。そのときはこの号のほ
どをよろしくお願いします。それにしてもMSX2のソフトは高
いなあ。それとMSX2Xなんてないなあ。

```

280 DATA1,219,2,4,2,0,0,227
290 DATA1,219,2,0,2,7,9,0,231
300 DATA1,219,2,6,2,0,0,230
310 DATA2,4,2,0,1,223,0,240
320 DATA2,0,2,7,1,223,0,235
330 DATA1,32,2,6,2,3,3,10,11,215,3,12,11
,219,4,11,10,224,0,4,11,12,192,0,0,1001
340 DATA1,32,2,4,2,0,3,10,11,215,3,12,11
,219,4,11,10,224,0,4,11,12,192,0,0,999
350 DATA1,32,10,11,11,2,3,10,11,215,3,13
,10,216,4,11,10,224,1,4,11,12,192,1,2,0
,2,7,0,1029
360 DATA1,32,10,10,3,4,3,9,10,215,3,14,0
,216,4,10,9,224,3,4,10,10,192,3,2,0,0,10
25
370 DATA1,32,10,9,7,7,3,0,3,219,3,16,7,2
10,4,9,0,224,0,4,9,14,192,0,2,4,0,1025
380 DATA1,32,10,7,4,12,3,0,7,215,3,15,4
,216,4,7,0,224,13,4,7,10,192,11,0,1021
390 DATA1,32,10,3,0,20,3,2,3,215,4,3,2,2
24,15,4,7,2,192,10,0,799
400 DATA5,2,0,0,7
410 DATA5,2,0,0,9
420 DATA7,0,0,0,22,0,3,0,0,215,3,14,10,2
16,3,10,10,216,3,20,0,216,4,9,17,192,10
4,15,13,192,2,0,1461
430 DATA1,32,3,9,10,215,3,12,11,216,4,10
,10,224,1,4,10,12,192,1,2,0,2,7,0,991
440 DATA1,32,10,0,4,3,0,215,3,13,10,
216,4,0,0,224,3,4,9,13,192,3,2,0,0,1020
450 DATA1,32,10,7,7,7,3,0,7,215,3,14,9,2
10,4,7,0,224,0,4,7,14,192,0,2,4,0,1015
460 DATA1,32,10,4,4,12,3,3,4,215,3,16,7
,216,4,4,0,224,13,4,4,10,192,11,0,1000

```


C……ステージの色
X, Y……自機的位置(スプライト)
S……自機のスプライト番号
X2, Y2……自機のエミール位置(スプライト)
M1……自機のエミール発生フラグ(1=発生中)
X1, Y1……敵の座標(スプライト)
R……敵のスプライト番号
V……敵のスプライト番号(優先度)
T……敵の発生フラグ(1=発生中)
B……敵の優先フラグ(1=優先度)
TS……表示する敵の種類
XA, YM……敵のエミール座標(スプライト)
XT, YT……敵のエミール座標(敵分)
M……敵のエミール発生フラグ(1=発生中)
JO……スティック押(JO=1でジョイスティック対応)
A……キー入力欄、汎用
DS……データ読み込み用
I, J, K, L……ループ用

プログラム解説

■リスト・VOL1

10 初期設定
20~30 マシン読書きこみ、
LISPR読取定義
50~250 ゲーム画面設定
260~270 敵移動パターン書きこみ
280~540 ゲーム画面用データ
550~630 敵移動パターン用データ
640~670 キャラクタパターン定義1
680~690 キャラクタパターンデータ1
700~710 キャラクタパターン定義2
720~850 キャラクタパターンデータ2
860~880 タイトル画面表示
890~900 マシン読書きこみ、
LISPR読取定義
910 マシン読データ
920 リスト・VOL2ロード

■リスト・VOL2

93~99 初期設定
10~110 各ステージの敵数設定
120~220 メインルーチン
120 画面表示、音楽表示
130 コール判定
140~150 敵がり角中の待機
160 壁接触判定
170 敵のエミール表示判定
180 敵表示判定
190~220 敵がり角表示判定・処理
230~320 キー入力処理サブルーチン
230~290 自機移動
290~320 エミール発射
330~400 敵移動処理・表示サブルーチン
410~430 敵のエミール表示・移動処理



500~510 自機機体処理
520~540 敵機機体処理
550~640 ステージ色の処理
650~670 スプライト定義
680~820 スプライトデータ
830~890 LISPR読取用データ
900 ゲームエンビのデモ
940 エミール発射処理サブルーチン
950 機体効果音サブルーチン
960~970 ゲームスタート処理
980 ゲームエンド画面サブルーチン
990~1000 ゲームオーバー処理
1010 スプライト表示サブルーチン
1020 時間調整サブルーチン



リストを打ちこむまえの注意とプログラムテープ(ディスク)の作り方

●プログラムを打ちこむまえの注意

リスト・VOL1, 2とも10~99番のメモリを使用しています。プログラムを打ちこむためのため、プログラムをセーブしてからLISPRを実行することを必ず行います。

・リスト・VOL1について

とくにリスト・VOL1にはデータ用のチェックサムがつけられています。データにエラーがある場合、次のうちのうち、どれかが起きるはずですが、それぞれに注意して確認してください。

1「MACHINE ERROR」が起きたとき、1行目に間違っている。

2「ERROR IN MEM」が起きたとき、メモリの間違っている。

3「ERROR」が起きる。1行目に間違っている。

また、リストの打ちこみ確認が終わるまでは、10番の「COLOR1, 1, 1, 1」が「COLOR1, 0, 0, 0」に変わります。

・リスト・VOL2について

リスト・VOL2は実行したあとに、リスト・VOL1をロードしますが、そのときにSPEEDコマンドはけって実行しないでください。ゲーム画面がメタデータになってしまいます。

●1本に含めたいプログラムの数

このゲームは1本のプログラムリストに含められています。2本に含めたいとゲームが動かないので注意してください。リスト・VOL1は、キャラクタデータ、ゲーム画面をRAMに読みこむこと、ゲーム

の画面表示を動かしているプログラムで、リスト・VOL1は、実際にゲームを動かすプログラムです。

2本に含めたい場合は、メモリの割り当て、電源リセット、SPEEDコマンドを実行しない限り、WARNING画面が出現しないので、プログラムを2本に含めておいて、実際にロード、実行したいのゲームを作ることもできます。

このゲームを動かすには、まず、リスト・VOL1, 2のセーブされたテープまたはディスクを必要です。

1セーブ方法

・カセットテープにセーブする場合
はじめに、VOL1をセーブして、そのあとに続けてVOL2をセーブしてください。テープの場合は、VOL1がVOL1の後にセーブされています。

・ディスクにセーブする場合
ディスクの場合は、通常のディスクの読み込みを必要としてからリスト・VOL1を打ちこみ、セーブしてください。VOL1のファイル名はなんでも構いませんが、VOL2は必ず「VOL1.2」としておいてください。

ロード方法

・カセットテープからロードする場合
はじめに、VOL1を通常の操作でロードしてください。このとき、リセットボタンを押すのがゲームモードであれば、そのままでいいのですが、リセットボタンを押さない場合は、かならずロードボタンを押す

時点でテープを止めておいてください。

VOL1を実行するところ、しばらくしてから、FIRE SPACE KEYとメッセージが出るので、スペースキーを押すと、「LOADING VOL2」と出て、VOL2のロードが始まります。このとき、テープを止めてある場合はまたFIREボタンを押してください。VOL2のロードが完了してからLISPRを実行し、スペースキーを押してゲームスタートです。

・ディスクからロードする場合

まず、リスト・VOL1 実行「LOAD」を「RUN VOL1」としておいてください。

VOL1をロードして実行したあと、スペースキーを押せば、自動的にVOL2をロード・実行し、ゲームが始まります。

●その他の注意

このプログラムを実行したあとに別のプログラムで動かすときは、念のため、いったん電源を切ってください。



ソフト90本 プレゼント付!

読者アンケート

MSX-PCで雑誌読者のみなさんへ、もう一次の誌面を提供するため、このアンケートを実施いたします。ご協力するおのれにこのアンケートが、同じくあります。

回答していただいた方のなかから抽選で30名様(当ソフトは名無し)に、今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げます。抽選の日は毎月30日です。当選者の発表は毎月30日発売の本誌毎月号の巻末でおこないます。

■アンケート

● あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2以上持っている場合や複数のRAMを持っている場合は最も大きいほうを囲んでください。

- ①MSX(PAMSK)
- ②MSX(PAMSK)
- ③MSX(PAMSK)
- ④MSX(PAMSK)
- ⑤MSX2(PAMSK)
- ⑥MSX2(PAMSK)
- ⑦持っている。

● テレビ、ディスプレイはどのように接続していますか。いずれかの番号に丸をつけてください。

- ①RF出力 ②ビデオ出力
- ③アナログRGB出力

● 次の周辺機器を持っているものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。

- ①ジョイスティック
- ②ディスクドライブ
- ③プリンタ ④データレコーダ
- ⑤オーディオ用テープレコーダ
- ⑥代用している場合もある
- ⑦アナログRGBディスプレイ
- ⑧その他 ⑨持っていない

● ⑧その他(具体的に記入してください)

● ⑨持っていない

● ⑩、何か周辺機器を買おう予定はありますか。ハイ、イイと答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号で答えてください。

● MSXでやりたいことを次のなかから選んで、頻度のある順に、よつまで番号で記入してください。

- ①ゲーム ②プログラミング

③パソコン通信 ④ワープロ ⑤CD ⑥ビデオ編集 ⑦コンピュータミュージック ⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

● 表1のソフトのなかで実際に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

● 表1のソフトのなかでMSX-PCで実際に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

● 今月号の記事(表2)のうち、あなたがもしも買った時に3つ番号で答えてください。

● 今月号の記事(表2)のうち、あなたがまだ買っていないものに3つ番号で答えてください。

● あなたの持っているMSX、MSX2以外のパソコンやゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。

- ①ファミリコンピュータ
- ②セガマークII
- ③PC-801系
- ④PC-801系
- ⑤X1系 ⑥FM-77系
- ⑦どれも持っていない
- ⑧その他(具体的に記入してください)

● あなたのふだんよく読む雑誌を次のうちから3つまで番号で答えてください。

プレゼントリスト

抽選したソフトの番号をアンケート それぞれのソフトの頁番号を掲載別紙ハガキに記入してください。 ページで確認してください。

No.	プレゼントソフト名	No.	プレゼントソフト名
1	大戦略 P-1	5	エンタメのりもの大冒険 P-10
2	大戦略 P-1	6	エンタメのりもの大冒険 P-10
3	大戦略 P-1	7	エンタメのりもの大冒険 P-10
4	大戦略 P-1	8	エンタメのりもの大冒険 P-10
5	大戦略 P-1	9	エンタメのりもの大冒険 P-10
6	大戦略 P-1	10	エンタメのりもの大冒険 P-10

● 表2、表3のプレゼントは抽選で配布されます。

表2)今月号の記事		表3)雑誌	
No.	記事名	No.	雑誌名
1	MSX-PCの進化	1	MSXマガジン
2	MSX-PCの進化	2	MSXマガジン
3	MSX-PCの進化	3	MSXマガジン
4	MSX-PCの進化	4	MSXマガジン
5	MSX-PCの進化	5	MSXマガジン
6	MSX-PCの進化	6	MSXマガジン
7	MSX-PCの進化	7	MSXマガジン
8	MSX-PCの進化	8	MSXマガジン
9	MSX-PCの進化	9	MSXマガジン
10	MSX-PCの進化	10	MSXマガジン
11	MSX-PCの進化	11	MSXマガジン
12	MSX-PCの進化	12	MSXマガジン
13	MSX-PCの進化	13	MSXマガジン
14	MSX-PCの進化	14	MSXマガジン
15	MSX-PCの進化	15	MSXマガジン
16	MSX-PCの進化	16	MSXマガジン
17	MSX-PCの進化	17	MSXマガジン
18	MSX-PCの進化	18	MSXマガジン
19	MSX-PCの進化	19	MSXマガジン
20	MSX-PCの進化	20	MSXマガジン

表1)ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	大戦略	26	大戦略	51	大戦略
2	大戦略	27	大戦略	52	大戦略
3	大戦略	28	大戦略	53	大戦略
4	大戦略	29	大戦略	54	大戦略
5	大戦略	30	大戦略	55	大戦略
6	大戦略	31	大戦略	56	大戦略
7	大戦略	32	大戦略	57	大戦略
8	大戦略	33	大戦略	58	大戦略
9	大戦略	34	大戦略	59	大戦略
10	大戦略	35	大戦略	60	大戦略
11	大戦略	36	大戦略	61	大戦略
12	大戦略	37	大戦略	62	大戦略
13	大戦略	38	大戦略	63	大戦略
14	大戦略	39	大戦略	64	大戦略
15	大戦略	40	大戦略	65	大戦略
16	大戦略	41	大戦略	66	大戦略
17	大戦略	42	大戦略	67	大戦略
18	大戦略	43	大戦略	68	大戦略
19	大戦略	44	大戦略	69	大戦略
20	大戦略	45	大戦略	70	大戦略
21	大戦略	46	大戦略	71	大戦略
22	大戦略	47	大戦略	72	大戦略
23	大戦略	48	大戦略	73	大戦略
24	大戦略	49	大戦略	74	大戦略
25	大戦略	50	大戦略	75	大戦略

NEO
FUTURISM
VISION,
XAIN.

君は時空を越える！

MSXN-16-16御藥

SF-Hard-Action-RP-C



学園は叫びSeven-two-Q、
地球における人間の生命は危れた。
学園への帰往を準備中とされていた。
だが母は予知能力としてREINOW学園に、
その帰還が許されたが、
REINOW学園は全く異なった環境の8つの部室と、
それと対峙する1つの部室よりなりたっており、
完全に自分と敵対している。
戦いの果てのときにも度々出現した謎のメンバー、
彼らが持つ6つの能力をもつスーパー・ドゥースと戦うと、
その部室は壊れた。―――未来へ

● 新刊
 中国国民党与PLA战略关系研究
 王德成 著

● 續發售中
M3X1 變18K, 附AMX 夾口, 
全長5.10吋

参考文献: [1] 王德胜, 王德胜, 王德胜. 中国人口学. 北京: 中国人口出版社, 2005.

FM7.6MHz 音で録音のディープ・フォレスト、MAXIM 社のコム・シンセサイザー /

SEVER
TRITORN



MSX2の
ポテンシャルで200%
パワーアップ!

[illegible]

图 10-1-1 图 10-1-2

•MSRP: \$1049	•MSRP: \$1007
•PCRAM 8GB, RAM	•PCRAM 8GB, RAM
•CPU: 2.8, 8GB, RAM	•CPU: 2.8, 8GB, RAM



株式会社ザイン・ソフト

TEL 60888888 FAX 60888888
TEL 60888888 FAX 60888888



ザインソフトの最新情報、ゲームのヒント、イベント情報が随分です。
TEL:0734-31-5577

[illegible]

0312-2828

MSX
FROM
IREM

Super Ludo Runners

スーパードランナ

頭脳と友情で戦え!

有名漫画のオリジナル・キャラクターが連発おそろい。
「ゴキーン」が活躍するのは君の頭脳と友情パワーだけ!

PLAY

「スーパードランナ」から好きなサウンドをセレクトしてプレイできるサウンドエディタ

サウンドエディタ

プレイ中に敵の出現/数はリアルタイムで表示

2人プレイ

何の食った敵と2人でプレイ、お互いの食料と協力しなければクリアはむずかしい!「スーパードランナ」からますます魅力アップ!

'87 7月、新発売!



MSX2+ 16MB 15.400

© 1987 IREM CORP. Licensed by IREM

MSX2+ 16MB 15.400

IREM
アイレム株式会社
1-1-1 大塚 東京都文京区
03-3822-1111

三次元接近!!



HEAVY ARMED STRIKE

The logo for the band Vandal, featuring the word "VANDAL" in a stylized, blocky font with a blue-to-yellow gradient and a red outline. A small graphic of a person's head is integrated into the letter 'A'.

AMSK **WFSM**

WSX \$6.800

PC-88052, 1987, 1988, 1989

27. $2x - 3y = 5$ and $3x + 2y = 7$



3Dシューティング新世代

[illegible]

WEAF SOFT

한글서체: 맑고 밝은 느낌의 폰트를 사용하여, 가독성을 높여주세요.

野矢 大祐

1. 盧德麟先生：
2. 盧德麟先生：
3. 盧德麟先生：
4. 盧德麟先生：
5. 盧德麟先生：

近日発売

ホーム・イン・ワン
スペシャル



● 2010年12月1日，中国首座3000吨级半潜式平台“海洋石油981”在南海海域成功实现首次海上钻井作业，标志着我国海洋石油工业进入深水开发阶段。



二、三、四、五、六、七、八、九、十、十一、十二、十三、十四、十五、十六、十七、十八、十九、二十、二十一、二十二、二十三、二十四、二十五、二十六、二十七、二十八、二十九、三十、三十一、三十二、三十三、三十四、三十五、三十六、三十七、三十八、三十九、四十、四十一、四十二、四十三、四十四、四十五、四十六、四十七、四十八、四十九、五十、五十一、五十二、五十三、五十四、五十五、五十六、五十七、五十八、五十九、六十、六十一、六十二、六十三、六十四、六十五、六十六、六十七、六十八、六十九、七十、七十一、七十二、七十三、七十四、七十五、七十六、七十七、七十八、七十九、八十、八十一、八十二、八十三、八十四、八十五、八十六、八十七、八十八、八十九、九十、九十一、九十二、九十三、九十四、九十五、九十六、九十七、九十八、九十九、一百。



MSX2  ¥5,600



定价 ¥5.600



女子部
美亮中

迷途

2004

エディン

株式会社 H&L 研究所

1. 本報社址：台北市中正區中山路101號11樓（即原國泰大戲院舊址）

バトルカンナー最終指令

DRAINER

ドレイナー

ゲーム・サトウー作品第2集ノ

滅亡へのカウントダウンは始まっている...

数回激戦/驚異のビジュアルIP-3誕生!

本ゲームは、最新の3Dグラフィックスを採用し、リアルな戦闘シーンを演出。また、多彩な武器と戦略的な戦闘システムにより、プレイヤーが独自の戦術を構築できる。さらに、ストーリーが深く、キャラクターの成長が楽しめる。このゲームは、ファンタジーファンにとって必見の作品である。

※オプションは別途購入が必要



AMD
GRAPHICS
ON BOARD



Setup view

このゲームは、最新の3Dグラフィックスを採用し、リアルな戦闘シーンを演出。また、多彩な武器と戦略的な戦闘システムにより、プレイヤーが独自の戦術を構築できる。さらに、ストーリーが深く、キャラクターの成長が楽しめる。このゲームは、ファンタジーファンにとって必見の作品である。

開発: 株式会社ファンタジー・ドリーム / 発売: 株式会社ファンタジー・ドリーム / 著作権: 株式会社ファンタジー・ドリーム

本ゲームは、最新の3Dグラフィックスを採用し、リアルな戦闘シーンを演出。また、多彩な武器と戦略的な戦闘システムにより、プレイヤーが独自の戦術を構築できる。さらに、ストーリーが深く、キャラクターの成長が楽しめる。このゲームは、ファンタジーファンにとって必見の作品である。

「ファルコム」の「ドラゴンスレイヤー」シリーズ

不滅のドラゴンスレイヤー伝説

第5章 幕あけ



ファルコムが放つ
「サナドゥ」「ロマンシア」に続く
超大作RPG!

- ★ファルコム箱/
MS2ユーザーへ完全オリジナルゲームの贈呈。
- ★2メガROMの大迫力/
RPGのファルコムが、さらに新しい能力を駆使
不可能世界を創り出した。
- ★秘々の謎解きしながら展開するスリリングなストーリー。
軽快でBGM、斬やがて美しいグラフィック。
どれを取っても最高傑作!

Falcom
ドラゴンスレイヤー

MSX2 専用
2メガROM
RAVEIN RAMS3.1

7月10日
新発売!!
MSX2専用
2メガROM
定価 6,800円



MSXファンの君に贈る...

テクノポリスソフト

FOR MSXシリーズ

一人でも二人でも
遊べちゃうぞ!!



夢の対決実現!!

桑田が投げる。清原が打つ。

12球団対抗ベースボール。ROM 16K以上
48TSX-3
価格4,800円

プロフェッショナル

ベースボール

FOR
MSX SPECIAL '86

究極のテープ版ゲームマガジン登場!!



最新版

TAPE版
16K以上
38TSM-3
価格3,800円



FOR MSX SPECIAL FOR MSX SPECIAL-II

TAPE版
32TSM-1
価格3,200円

TAPE版
38TSM-2
価格3,800円

LotLot

ロットロット

ROM 16K以上
48TSX-2
価格4,800円

ハラハラ、ドキドキ緊張刺激
を繰り返す、高難点エリアに
ボールを落とせ!
パズル・アクションゲームの
決定版!



忘れじの ナウシカゲーム

ナウシカ・ゲームの決定版。ROM 8K以上
58TSX-1
価格5,800円

●販売店
株徳間書店 テクノポリスソフト
〒05 東京駅前店 5F
●販売店
株徳間コミュニケーションズ
〒104 東京駅前店 1F-2F 第1ビル5F
TEL: 03(554)1451

MSX はアスキーの登録商標です。

FINAL FANTASY
X

悪魔を仲間にして大魔神に挑め!

ボルフエスと 5人の悪魔

悪の中の悪魔を人々を解放し、交代で戦いながら壮大なステージを行ったり来たり。かつて魔法使いの弟子・ボルフエスはガンバルツ!

システムソフト	7月10日発売予定
対応機種	MSX MSX2
RAM	8K
価格	8,800円

大魔神を倒しに行くのだ!

ごく普通の少年だったボルフエスは、ある日通りすがりの魔法使いに才能を認められ、住み込みで弟子入りしました。なかなか魔法を教えてくれない師匠をムシして、独学で魔法を学んで幾年が過ぎ、ボルフエスは未熟ながらも簡単な魔法なら使える程度にまで成長しました。

そんなある日、師匠はボルフエスを呼び止めて、「ボルフエス、わしの代わりに大魔神ナイキン・ナイキスを倒してくれぬか」と言ったのです。さ

らに、師匠の話によると、大魔神ナイキン・ナイキスという悪魔は、自分の影になる4人の悪魔を器の中に封じ込めてしまい、その4人を解放してあげれば必ず大魔神を倒す手助けをしてくれるのであろう、ということでした。

これからどんな困難が待っているかはわからないけど、師匠の代わりを完璧に務めるためにボルフエスは出かけたのです。はたしておごとに大魔神ナイキン・ナイキスを倒すことができるでしょうか。

ボルフエス



見かけからしていかにも頼りない主人公。お隣近さんのかららつた魔法の杖、法衣、つばひろ帽子もどこかこっけいだ。でも、そんな駆け出しの魔法使いでもアイテムがそろえば勇気百倍。敵をやっつけてどんどんレベルをあげよう。



頼りになるぜ! 4人の悪魔

仲間とすべき4人の悪魔は、それぞれ色に記し定められてバラバラに置かれているんだ。まずはそれを探ることがボルフエスの最初の目的になるぞ。4人の悪魔には個性的な攻撃能力があり、アイテムを持たないときのボルフエスなど、比べものにはならない強さだ。いつの日が大魔神ナイキン・

ナイキスの呪いを解くことを約束して、協力して戦おう。ボルフエスが危ういときは、色から悪魔を呼び出そう。悪魔がボルフエスに寄り添ってボルフエスが変身する! 悪魔の力で弱体化はしない。変身しているときにやられても、悪魔がやられるだけでボルフエスは大丈夫だぞ。

ディギン

灰色の骨から現れる戦いの悪魔がディギンだ。遠慮なまふりて身を回め、白黒の1ワで戦に立ち向かうビッグファイターだ。粘り力の強いボルフエスにはとても頼もしい味方になるだろう。みんなオレの分限攻撃を見て目を丸くするなよ!



①ディギンの体から離れたように、色に記されておるんだ



へんしん

マーゴ

黄色の骨から音節とともに現れる悪魔、それがマーゴだ。彼が手に持っている楽器はリュートというもので、そこから出る音節は相手をしげきさせて動かなくしてしまうんだ。彼のきつぽの強さはこの突き出た鼻を見ての通り、極みの強さは驚異だぜ。



①マーゴの音節は、音節の強さを表す。音節の強さは、音節の強さを表す。

ディーバ

紫の骨から現れる悪魔は、すごい地盤をまき起こす魔法を使うんだ。彼女がニッコリ杖をふれば、紫や黄に染める地盤が起きて敵を倒すのだ。その地盤は絶大! でも粘り力はとっても弱いから持久戦はダメ。敵から少し離れて攻撃しよう。



キリー

青い骨から現れる悪魔の面影。攻撃は両手だけが動きは素早く、ほかの3人とは違う魔法を使うことができる。敵が動かない、動き遅いなどの状態にぶつかったときに、きつとボルフエスの手助けとなるだろう。スライム変化という技も持っているぞ。



①キリーの魔法は、音節の強さを表す。音節の強さは、音節の強さを表す。



②これはディーバの魔法で、音節の強さを表す。

武器があればボクだってツオイ

4人の悪魔と比べてボルフェスの攻撃能力は低い。そこで魔法を使うためにもアイテムは必要だになってくる。アイテムを手に入れるには門番のボス敵を倒すか、アイテムショップで買うしかない。ただでさえも、戦いの舞台が広くてたくさん敵に遭遇することが多いので、アイテム

は全部手に入れたいね。

やはり最初に必要なのはブーツ。足が速くなれば敵の攻撃がよけられるからね。何枚防具と叫ぶたら店を倒しているだけで、これといったものも得もない。攻撃より防御、これはRPGの基本なので、まずは魔法を身につけることが先だ。

うがっ



ボルフェスの武器

4人の悪魔の必殺技は紹介したけれど、残念ながらボルフェス自身の魔法は未開なんだ。4人と対等になるには武器をそろえるしかない。敵の中には強い武器でないと倒せないものもあるから、全部ないとクリアは難しいかも。武器は一度に2つまで持つことができるのだ。



敵キャラもなかなか手強い

ボルフェスの体力や魔法値を減らすには、敵と戦わなければならない。大切なハート

やコインもこいつらが持っているから、どんどん倒戦して書きあげちゃおう。

ツッチー



ツッチーは、敵の攻撃を受けると、自分の体力を減らす。

スガッタ



スガッタは、敵の攻撃を受けると、自分の魔法値を減らす。

キノッピ



キノッピは、敵の攻撃を受けると、自分の体力を減らす。

シャーベ



シャーベは、敵の攻撃を受けると、自分の魔法値を減らす。

ビヨンキー



ビヨンキーは、敵の攻撃を受けると、自分の体力を減らす。

チビガッタ



チビガッタは、敵の攻撃を受けると、自分の魔法値を減らす。

死んだって平気さ

ボルフェスの死はさっさと。おまけに最後はめつぼう強いときている。でもこのアイテムがあれば大丈夫。いのちのかんづめは1度だけ生き直れるし、水晶玉があればコンティニューができるんだ。

ボルフェスの死はさっさと。おまけに最後はめつぼう強いときている。でもこのアイテムがあれば大丈夫。いのちのかんづめは1度だけ生き直れるし、水晶玉があればコンティニューができるんだ。



広大な島から冒険が始まる

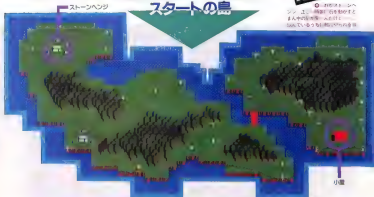
スタート地点は本が立ち並ぶ緑が美しい島だ。このゲームは約前ステージでらいに分かれていて、1ステージの中

は、さらにいくつかに分かれている。ステージ間はストーンヘンジをくぐることで行き来できるようになっているけ

ど、決まった順番に回りの石を動かさないと中は入れないのだ。これをクリアしないと4人の悪魔を探し出すことはもちろん、次のステージへ行くこともできないぞ。



①この石はストーンヘンジ。ここからスタートの石を動かすと、まん中の島が開く。そして、ここからスタートの島が開く。



地上は予想以上に広いぞ!

ヒントはおじいさんから...

小屋にいるおじいさんは重要でヒントを教えてくれるぞ。特にストーンヘンジの秘密は絶対聞かないとねからいもんな。それにしても親切なおじいさんだ。アドバイスをくれることもある。



②こんなところのひりひりしてはならないぞ。おじいさん。



③小屋は必ずチェックしておこう。



④小屋は必ずチェックしておこう。

スタートとなる島は非常に大きい。ボルフエスの神聖になるのは奥までいざよと推測ではない。出てくる敵もツッチーだけだから、レベルの低いボルフエスでも平気だ。

でも、海から突如として出てくる敵は、ウナギという敵は気をつけよう。なにかいづつが吐き出す弾は、画面をスクロールさせて消しても、しっかりとボルフエスを通りかかってくるんだぜ。

橋を渡り、島をいくつか通り過ぎると、最初のストーン

ヘンジの群にたどり着く。このストーンヘンジはどの石をどんな方向に押しても、群が動くような仕組みになっている(コカッタ)。

しかし、このあとのステージからは、そこに住むおじいさんからストーンヘンジの石の動かしかたを教わらないと、地下への群が動かないようになっているのだ!

地上はあまりに広いために敵と出会う回数も多く、体力が減ってしまうバグーンが多いので気をつけね。



地下は難関がいっぱいだ!

いざ地下へー



Q地下は地上よりも
とてつもない、危険な地下世界に
いるのを感じて、ゲームの進行が
なっていくのがわかる。

地下は少しおそろしく感じますが、実はアイテムショップが隠されていたりして、けっこううれしいこともある。マップ上にある穴は、アイテムショップだったり、またさらに上や下へと続く階段だったりするんだ。

地下の構造は、地上よりも

ちやめちやめ隠されていて、地下のステージにある穴からさらに地下2階に落ちたり、歩いていたら突然現れ始めるころへわづらしたりするぞ。

でも、4人の悪魔は地下ステージのどこかに封じこめられているので、めんどくさがつてちゃいけないぞ。地下では悪魔を探すのが第一の目的なので、傷つきながらも敵と戦って経験値をあげようなん

てことはしないでおこう。地下の敵は戦え方が違うらしくて、とにかくやたらと強い。ひとりで戦おうなんて思わずに、敵に出会ったら逃げろが勝ちだね。

ゼーんぜん何も無いステージがあったり、急に別ステージへ出てしまったりと、ハブニングや秘密が地下にはいっぱいあるんだ。地上をウロウロしているより面白いみたい。

アイテムショップ



地下1階



冒険は果てしなく続く……

地下から地上へと続く出口を探して昇ってみると、そこはもう別世界なのだ。

スタートのきれいな緑の島とは大違い。荒れ果てた砂漠があり、雪に覆われた日影の雪原があり、樹木が突き出る灼熱の平野があったりと、さらにボムフェスの行く手を妨げる悪魔がいっぱいだ。

地下でちゃんと4人の悪魔を探し出してさえいれば、そんなに怖いことはないけどな。

地上と地下のステージのつながりなどは、きちんとメモを取ったりしなければわからないほどややこしいけど、全部を回ってみたいとアイテムはそろえられないかもしれないぞ。ワザな魔法使いにな

るには、努力しなくちゃね。

めざす大魔神ナイキーン・ナイキスは、とあるお城に潜んでいるのだ。その城内は地下よりももっと複雑で、すんなり中には入れないようになっていられるらしい。でも、敵の代わりだったら、なおさら倒して奪らないと立場がない! 1人前の魔法使いとして振るもろうためには、どんな悪魔にも立ち向かわなければ!





密書はどこに? やじさん、きたさん大奮闘!!

ファミ通
FAMITV

やじと隠密道中

ハル研究所

03-252-5551

7月発売予定

くからひょんな具合に特原さ
をけてしまった江戸のずっこ
やじさんときたさん。2人の
さまざまな防衛が待ちうけ
てえへんだ〜!!

価格	¥5,600
対応機種	PC-9801専用
VRAM	128K
価格	5,600円

バイトでお金をためよう

ずたからさっさと城下町
にやってきたやじさんときた
さん。店でいろいろなアイテ
ムを買いそろえなければいけ
ないんだけど、やじさんとき
たさんは無一文! さっそく

アルバイトでお金をためなく
っちゃ。可は店員・普通の家・
アルバイトを雇ってくれる店
で構成されている。アルバイ
トの内容は荷物運びが主なん
だけど、地道にコツコツとや
っていかないとお
金はたまらないぞ。
賃金の高いアルバイ
トは雇入れ回
数が少ないからチ
ェックしておこう
ね。アルバイトは
大変なのだ。



© 1995 ハル研究所

凸凹コンビのお通りだい



© 1995 ハル研究所

© 1995 ハル研究所

まさに東海道中膝栗毛!

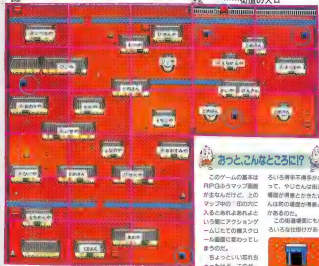
時は江戸時代。將軍さまは
名人の忍者を将に招き入れた。
將軍さまのいうことには、隣
国の大名たちの所業を書き
しるした密書が、何者かの手
によって盗まれてしまったと
いうのだ。さっそく將軍さま
は御殿番に調査を命じた。し
かし、それから10日。城を出
ていった御殿番たちは1人も

戻ってこなかったのだ。そこ
で將軍さまは、やじさんとこ
ンビの噂を聞きつけて2人を城
に招いたのである。將軍さま
の話を聞きおえたやじさんと
きたさんは口をそろえてこう
いった。「住みにくい世の中にな
ったもんだねえ!」
さあ、密書を探してゲーム
スタート!



城下町5<5<MAP

④……アルバイトを頼まれる店
……街道の入口



あっと、こんなところに!

このゲームの基本は戸口ひらくマップ画面が主なんですけど、上のマップ中の「田の穴」に入るとあれよあれよという間にアクションゲームじたいの横スクロール画面に変わってしまうのだ。

ちょっといい流れちゃったけど、このゲームはやじさんがたさんて1人選択してプレイするんだけど、それぞれのキャラクタは

ろいろ滑手不滑手があって、やじさんは街道横断が得意とかたさんは時の速度が得意とかあるのだ。
この街道横断にもいろいろな仕掛けがある。



⑤ 田の穴に落ちると、アクションゲームになる。

アイテムを買おう

さて、お金もだいじなまっし、いよいよ念願のショッピング。とにかく買えるものはジャンジャン買っておこう。ただ、店によってアイテムの値段が違うので物を買うまえの下調べは必要だね。働いたお金は大切に使いなちゃ。



やりこむほどに味わいが出てくるシンプルタッチ

レプリカート

地下迷宮の謎

地球の危機を救うため、青年ディックはドラゴン型スーツ・レプリカートで地下へと潜入していく！

Replicart

ソニー
PS1
1997年

機 体	PS1
対応機種	PS1 専用
VRAM	128K
価 格	5,800円

◎サランドラと戦うレプリカートのイメージイラスト。サランドラは300歳でしゃべれない

サランドラを倒せ、レプリカート発進！

近世紀を目前にして、地球は大きな危機に直面していた。宇宙からの異生物“サランドラ”が地表内部に巨大な基地を構築し、すでに地球の大半を手中におさめていたのだ。

基地は、地底深くまで広がり、サランドラのようなドラゴン型でなければ入りこめ

ない。基地内に侵入するため、生き残った人類は最後の期待を託してドラゴン型スーツ“レプリカート”を作りあげた。操るは青年ディック。

ただし、レプリカートはじつはまだ不完全で、基地内のパワーアップパーツを装着していくことで攻撃・防御とも

すぐれたメカニック・スーツに成長していくという。

プレイヤーは青年ディックとなって全30回にもおよぶ巨大な敵基地を突破し、最終回で待つサランドラを倒さねばならない。

延々と続く基地内にはさまざまなトラップも仕込まれて



◎サランドラはドラゴン型異生物。プレイヤーはレプリカートで基地内に侵入する

いる。はたしてキミは最終回までたどりつき、サランドラを倒すことができるか。

操作はかんたん、でも、むずかしいのだ

かんたんなのにむずかしい。これがこのゲームの第一印象だ。

レプリカートの操縦はじつに単純で、カーソルキーの左右で進行方向に對して左へ右へと方向転換しながら進むだけ。でも、それだけに左と右

がときどきわからなくなったり、操作ミスで壁にあたりたりすることが意外に多いのだ。

ゲームの進行は、高度右手のトンネルからスタート。画面上に転移するバイトスライム(サランドラの食料)をそのステージに応じた数だけ食

べるが、敵を倒すかすると、左側へ次のステージへの細い穴が開くのだ。

ただし、バイトスライムを食べるたびにレプリカートの体長は1パーツずつ増えていくのだ。つまり、先へ進んでいけば進むほど、レプリカートは早に食えない(長)になっていくわけだ。

じつは、これがいちばんやっかいな問題なのだ。

レプリカートが長くなると、操作しづらいだけでなく、自分で自分の体におづからついていけなくなってしまうことになる。



◎ゲームの進行は、高度右手のトンネルからスタート

……とここまで経たないうちに「あっ」と思いついた人もしいるかもしれない。このゲームは、あの台詞ゲーム、通称“へビゲーム”(正式名は「スネーク・バイト」)によく似ている。

むかしはやった“ブロックくずし”が「アルカノイド」で時代風にアレンジされて復活したように、この「レプリカート」も“へビゲーム”の現代版のアレンジ版なのだ。



◎ゲームの進行は、高度右手のトンネルからスタート



◎ゲームの進行は、高度右手のトンネルからスタート

マジックプレートをあけてパワーアップ

もちろん、ただの“ヘビゲーム”であるはずがないMSX 2専用らしくグラフィックもこまやかだし、RPGふうな自分のキャラクターが成長して

いく楽しみもある。最終のついたプレート、これが新代碼“ヘビゲーム”のマジックアイテムだ。この上をレプリカートが通

過すると中からさまざまなパワーアップアイテムが出てくるのだ。中から何が出てくるかも楽しみだし、アイテムを取って



パワーアップするのを楽しみ、プレイヤーにプラスになるのもマイナスになるものもある。



難ステージ、おもしろステージいろいろそろって全300面

それにしても、全300面はさすがに平均点がある。真難には100面めでパターンゲーム

して、101面からはバイトスライムの敵が変わるのだけれど、100面分のバラエティにとんだ難パターンと、さまざまなサランドラ邸下の敵キャラが、

ゲームにいろんな味わいを添えてくれる。ここでは、そのうちこぼんの一部のおもしろ面を紹介しておこう。





バズル性がプラスされたアクションゲームだぞ!

バトルガンナー最終指令

DRAINER

ドレイナー

アクションしなから考える? それとも考えながらアクションする? 敵をやっつけるだけじゃダメ。迷路の中のしかけを楽しながらゲームしないと、クリアできないぞ!



5隻の宇宙船を 迷宮しに出発だ!

宇宙戦争が行われていた。星と星では序戦的が起られ、平和がおとすれようとしている。しかし宇宙船ジェノサイド・フリートの員は得違命令を無視し、星の迷

宮に向かっているのだ。星では最終手段として味方の破壊命令を下した。宇宙船バトル・ガンナーに乗って宇宙船迷宮の行動を阻止せよ! 全船の動力中枢を迷宮しに出发だ。



カートリッジとアイテムを揃めて戦え!

宇宙船の中には敵がいっぱい待ち受けている。かれらに敵れるとアウトだ。戦いにはクワイ隊方のカートリッジやアイテムが、ぜひほしい。敵の攻撃にはカートリッジを集めて弾を撃ち、アイテムを撃ってパワーアップ。この2種類は取った順に連鎖され、その順番に使える。どのコースを潜ってどれから取っていくかがポイントになるね。また弾は敵に限りがあるのでちやみかたらには撃てないんだ。



- 宇宙船名
- ミッション
- 攻撃目標の宇宙船名、またはアイテムを表示される
- 残り時間
- 残りプレイヤー数

ゲームオーバー時は、この画面に切り替わる

カートリッジは 色で区別

カートリッジの色によって、弾の入ってる数が違うんだ。また、宇宙船の中にはカートリッジ集めて使うものもあるぞ。



アイテムはそのステージだけで有効だったり、時間制限があったりする。でも連続してれば、次の星に持っていけるよ。



ビクター音楽産業

TEL 03-466-0002

6月21日発売予定

機 体		
対応機種	MSX	MSX2
尺 A M		18K
価 格		4,800円

でも、
このように
配置して
動かす
んだ！



船も攻撃して動か
せねばならない
んだ！



宇宙船内部の図解を 教えちゃうぞ！

船をやってけるには船を知る
のがいいばん。そこで宇宙
船の仕組みを少しだけ見せちゃ
う。

ね、船キャラの構造や内部の
しきかけをパッチリ研究して、
最後までクリアしようぜ。

船の中は しきかけがいっぱい

船の内部までずいぶん
いろいろなしきかけがある。

しきかけはコントロールシス
テムと連動しているの、御
座でシステムを動かそう。
どれから着すと効果的か、よ
ーく考えてプレイするといし。

迷路修復 コントロールシステム



迷路修復システムは、船の内部に
設置された迷路を修復するシステム
で、迷路の修復が完了すると、
迷路の出口が開く。

バリア コントロールシステム



バリアシステムは、船の内部に
設置されたバリアをコントロール
するシステムで、バリアの制御が
完了すると、バリアが消失する。

砲台 コントロールシステム



砲台システムは、船の内部に
設置された砲台をコントロール
するシステムで、砲台の制御が
完了すると、砲台が起動する。

エスケープ コントロールシステム



エスケープシステムは、船の内部に
設置されたエスケープシステムを
コントロールするシステムで、
エスケープの制御が完了すると、
エスケープが完了する。

ロボットやエイリアンタイプ、カ ベをすり抜けたり、攻撃してくる ヤシなどいろいろな出てくるのだ。



攻略するときの 基本テクニックだよ

迷路の構造とシステムコン
トロールの位置は、しっかり
見きわめよう。もし弾が足り
なくなったら、カートリッジ

製造工場を見つけて運行だ。
時間がたつと容量の大きなも
のが作られるのだ。これらを
アダマに入れてゲーム開始！

迷路の長さに よって

カートリッジやアイテムは
その上を通過すればどんどん
減っていく。でもこれが
負けばいいってもんじゃな
い。動きが速くなるし、敵に
攻撃されるとみんな連れてし
まうんだ。それに近いアイテム
が後ろのほうにあるん
じゃ困るしね。奥めるのとど
う向きは考えて。

ランガンナーは ひでできない

後列にあるシステムコン
トロールを隠しにいったのは
いいけれど、抜け道を考えな
いで中まで入ってしまった。
カートリッジなどを運搬した
ままじゃ、まったく敵が
きないのだ！ こうなったら
ムダ撃ちするしかならない。
行き止まりに行くときは後
列の敵をちゃんと計算しよう。



そして STUDIO CUT

山崎 幸子

54年生まれ

身長 165cm

体重 55kg

血液型 B型

趣味 読書



水原真由

54年生まれ

身長 162cm

体重 48kg

血液型 A型



早川 愛

513年生まれ

身長 175cm

体重 55kg

血液型 A型



北条 幸哉

521年生まれ

身長 185cm

体重 51kg

血液型 O型



出たて 優

54年生まれ

身長 165cm

体重 51kg

血液型 B型



Qこの部屋は誰の部屋か？という謎が、アイテムを拾って解かれます。



Qあらで、エンターキーを押したらこんなふうで写っていました。

ど
で
き
た



Q何やらデジタンの身体が壊れてしまった。どうしてのさ？



Qロケットボールで遊んでいるのは、お嬢様とデジタンのスリッパのどっち？

こちらは少し早上。中には婦人警官や看護婦なんていった方もいらっしゃって、こいつは真剣にわからねば。シャッター速度なんかのデータを入力するとき、画面の右側のワグに表示されている撮影条件を、ちゃんと読むつて目

付きが通う……。さてさて、そういえばこのゲーム、5人の女の子の順番ごとに、ちゃんと見るのがむずかしくなっていくのだ。最初の女の子には、バカチョン(データが正しいと表示してくれる)、一週シフ(間違っていたデータの値数を教えてくれる)、プロ用(一人でなんとかしないでという3種類のカメラのうち1つが使えるのだが、3人目からはバカチョンが使えなくなり、4人目からはプロ用が使えなくなってしまうのだ。

まだまだある ANOTHER SIDE



Qこの写真のタイトルが、1か1のキーを押したらどうなる？



Qあ、この子は初めて見た。いったいどうしたんだろう？



Qこの写真のタイトルが、1か1のキーを押したらどうなる？



ど
で
き
た

ANOTHER SIDE というわけで、あつうにプレイしてはわからない部分について。じつは、というかほぼ当たり前に、このゲームには隠しコマンドがある。初回プレイしているうちに、『タイトル画面の女の子だけキワドイショットがないのはおかしい』と気付けば、右上の連続写真のようになるのだ。どうすればいいのかは、メー

カーのHARDさんに聞く口止めされているので教えられない。各自ほげみなさい(なんのこっちゃノ)。で、この女の子のキワドイショットに続いては、なんと半押しクイズがある。一般常識クイズといった感じでした。このクイズをクリアすると、隠れQ3なんてのが表示されたりする。なかなかオモシロイ仕掛けでありますノ

Qこの写真のタイトルが、1か1のキーを押したらどうなる？

思いっきりの
超新作ソフト顔見せコーナー!

COMING SOON

カミングスーン

今回の「COMING
SOON」は、ゲームが
日本とアプリケーション
ソフトが4本もあっ
て、思わずイルカが大
忙しの汗をかいてしま
いました! ゲームは
8月末から7月末に
かけての発売が多くて、
夏休みにいっぱい遊
ぼうというムードが強い
かな。日本ファルコム
の強力な新作やシミュ
レーションの大御所、
そして有名アニメ映画
を原作としたゲームな
どが顔を出してきて、
ますます盛りになるM
S Xソフト界の超新作
情報をお伝えします!



日本ファルコム 0945-27-4121

発売日未定

7月10日発売予定

ドラゴンスレイヤーⅣ

～ドラスレファミリ～

機 体	MSX	機 体	MSX
対応機種	MSX2	対応機種	MSX2専用
R A M	8K	V R A M	64K
価 格	未定	価 格	未定

ドラスレシリーズに また新たな伝説が!

「ロマンシア」や「ザナドゥ」などの名作も実は「ドラスレシリーズ」の中のひとつだったんだけど、いよいよその第5弾が、MSXとMSX2専用と両方で発売されることになった!

今度は、復活しようとしているドラゴン「ディルギオス」

を倒すために、一家白人とベットまで力を合わせて新へ出るという設定になっているんだ。ドラゴンを倒せるのは「ドラゴンスレイヤー」という剣持主なんだけど、それは地中の奥深くに隠された4つの宝冠を倒さなければ手に入らないのだ!

場所に応じて家族の中 から適切な人を選ぼう

家族全員で戦うといってもひとりで全部の人物は動かさない。それぞれ得意技や持っているアイテムなどが決まっているので、場所に応じて戦う人を変えてゲームするんだ。人物交代は、ゲーム開始時にいる「家」でおこなう。戻れば同図でも交代できる。



① 家の中で家族の交代をする。



② 家の中で家族の交代をする。

③ 家の中で家族の交代をする。



④ 家の中で家族の交代をする。



⑤ 家の中で家族の交代をする。



⑥ 家の中で家族の交代をする。

6人、1匹、戦うんだ!

主人公は白人と1匹。まず彼らの性格をきちんと知ることが大切だ。それぞれ異なる技や魔法があったり、使えるアイテムなどに特徴があったりするので、当然特定の人物にだけは先へいけない場所も出てくるんだ。たとえば、このゲームで最も特徴をとらわす「ブロック面」というところはお父さんじゃないと進みにくい。お父さん以外の人にはブロックを動かす「アロープ」っていうアイテムを持ってないからだ。ちょっと不公平



⑦ 家の中で家族の交代をする。



⑧ 家の中で家族の交代をする。



⑨ 家の中で家族の交代をする。



⑩ 家の中で家族の交代をする。

な気もするけど、一度の大失ひだからあたりまえかもね。

ちなみにお父さんとおばあさんは、セーブとロードの役をするので、ゲーム中にはあまり関係ないよ。



⑪ 家の中で家族の交代をする。



⑫ 家の中で家族の交代をする。

ルパン三世 カリオストロの城

廉価 800-581-4557

8月下旬発売予定

媒体	CD-ROM	VRAM	64K
対応機種	CD-ROM	価格	8,800円

● 人気アニメ映画がアクションRPGになった

情に熱い「怪盗ルパン」と個性豊かな仲間が活躍するアニメ「ルパン三世」は、もう誰でも知っているよね。これはシリーズの中でも大好評だった同名映画のストーリーを基に作られたゲームなんだ。

ゲームの目的は、もちろん盗まれた姫君「クラリス」を救出することだ。彼女はかわいそうに悪い男にとじこめられていて、「カリオストロ伯爵」を倒さなければ食うこともできない。複雑なカリオストロ城内をどう進むべきか？

金の指輪 銀の指輪



○この指輪は、ルパン三世の宝物。金と銀の指輪は、それぞれ異なる効果がある。



○この画面は、ルパン三世がクラリスを救出するための重要な場面。クラリスは、ルパン三世の宝物を盗み去った。

● 登場人物はおなじみの面々

ゲームの主人公は当然ルパンだけど、ほかに出てくるキャラも見たことあるヤツばかりだ。ただし金満の伯爵、銀形拳郎は、「銀形の拳」というアイテムに化身してしまい、姿は見えない(残念)。石川五右衛門はルパンに「新銀翼」をくれるし、次元大介はパスワ

ードを教えてくれるぞ。

イキで優力な仲間を持ってルパンは冒険者だと思えな。



○この画面は、ルパン三世がクラリスを救出するための重要な場面。クラリスは、ルパン三世の宝物を盗み去った。

ルパン三世



○この画面は、ルパン三世がクラリスを救出するための重要な場面。クラリスは、ルパン三世の宝物を盗み去った。



○この画面は、ルパン三世がクラリスを救出するための重要な場面。クラリスは、ルパン三世の宝物を盗み去った。

● 戦いのステージは全部で7つに分かれている

ゲームは「城外」から始まり、「城内」「地下迷宮」「ニセ礼拝堂」「礼拝堂」「ローマ水道」「時計台」の7ステージで構成されている。悪いザシンのカリオストロ伯爵は、当然最終ステージの「時計台」で待っているぞ！

クリアするために必要な2つの指輪、そしてルパンの武器となるアイテムなどは、昔にはりついている山羊(の首を切りたいなも)の中に隠されている。ルパンは敵と戦いながらそれを探さなくちゃい

けないんだ。無事に2つの指輪を見つけてステージの最後にある山羊の首を切れば、めでた、めでたさ。



○この画面は、ルパン三世がクラリスを救出するための重要な場面。クラリスは、ルパン三世の宝物を盗み去った。



○この画面は、ルパン三世がクラリスを救出するための重要な場面。クラリスは、ルパン三世の宝物を盗み去った。

ステージ1



○この画面は、ルパン三世がクラリスを救出するための重要な場面。クラリスは、ルパン三世の宝物を盗み去った。

ステージ2



○この画面は、ルパン三世がクラリスを救出するための重要な場面。クラリスは、ルパン三世の宝物を盗み去った。

ステージ5



○この画面は、ルパン三世がクラリスを救出するための重要な場面。クラリスは、ルパン三世の宝物を盗み去った。



○この画面は、ルパン三世がクラリスを救出するための重要な場面。クラリスは、ルパン三世の宝物を盗み去った。



○この画面は、ルパン三世がクラリスを救出するための重要な場面。クラリスは、ルパン三世の宝物を盗み去った。



○この画面は、ルパン三世がクラリスを救出するための重要な場面。クラリスは、ルパン三世の宝物を盗み去った。



○この画面は、ルパン三世がクラリスを救出するための重要な場面。クラリスは、ルパン三世の宝物を盗み去った。



○この画面は、ルパン三世がクラリスを救出するための重要な場面。クラリスは、ルパン三世の宝物を盗み去った。

COMING SOON

スーパー レイドック SUPER LAYDOCK

ミッション ストライカー
~MISSION STRIKER~

T&Eソフト 0462-773-7770
7月下旬発売予定

原 価	5500円	R A M	16K
対応機種	MSX2+ MSX2	価 格	8,800円

2メガROMで新たな レイドック作戦開始!

いろいろな角度で話題をさらった「ディープア」シリーズを発売したT&Eソフト。MSX2版の「ディープア」を出して間もないのに、今度は「レイドック」の新作目を発売しているのだ。「レイドック」ファンにはとてもうれしいお知らせだね。なんせ2メガROMを使用しているから画面の美しさは感動もの。もちろんゲーム内容もぐっと面白くなっているぞ。

新たなレイドック作戦は、全18シーンで構成されている。もちろん動く巨大キャラも同様に登場するんだって。前作とどこが違うのか、期待して発売を待ってよう。



○ 巨大な敵機を倒すのが目的のゲーム。

攻略方法もパワーアップ!

というわけで、新作は、オプションやウエポンが前作よりも倍になり、約10種類にも増えた。また、新たに合体時の状態によってパイロット同士の交代ができるようになった。もちろんパスワードでデータをセーブできるので、何回挑戦してもいいってわけだ。



○ 敵機を倒すのが目的のゲーム。



○ 敵機を倒すのが目的のゲーム。

信長の野望 全・国・版

光栄 044-01-0001
7月中旬発売予定

原 価	5500円	R A M	16K
対応機種	MSX2+ MSX2	価 格	8,800円

話題のシミュレーション ゲームがついに登場!

いよいよ不朽の名作「信長の野望」(全国版)がMSXで遊べるようになるぞ。これは戦国時代を背景に、50人の大名から好きな人物を選び、経済を中心としたいろいろな戦略を考えて天下を統一させるのが目的のゲームなのだ。これを知らずしてシミュレーシ

ョンは語れないと思われるほどの、超ビッグゲームなのだ。



○ 大名の勢力範囲を地図上で表示するゲーム。

ョン機種との違いは、大名の名称が覚えられないことや、軍隊が漢字で表示されないことなどで、基本的なゲーム内容は少しも変更していないから大丈夫。天下統一を早く実現したいな!



○ 大名の勢力範囲を地図上で表示するゲーム。

METAL GEAR

コナミ 030-264-5678
7月中旬発売予定

機 体	CD-ROM	VRAM	128K
対応機種	MSX2+ 互換	価 格	未定

メタルギアの正体を探り武装要塞国をつぶせ

高アフリカの異地に、狂人のなむりの兵士によって築かれた武装要塞国があった。うね立てでは、そこで戦争史上を塗り変えるほどの恐るべき「メタルギア」という超兵器が開発されているらしい。情報収集のため潜入した兵士「グレイフォックス」は、突然列車を撃ってしまった。

キスは主人公の「ソリッドスネイク」を操作し、仲間の「グ

レイフォックス」を探しながら、「メタルギア」の正体をつきとめて破壊しなければいけない。異次元で潜遊して情報をつぎつぎと集めたり、敵の兵器庫から武器を奪ったりしながら、迷宮に入り組む要塞内を巡



○このゲームは、メタルギアシリーズの初作。主人公の「ソリッドスネイク」が、高アフリカの異地に、狂人のなむりの兵士によって築かれた武装要塞国に潜入し、超兵器「メタルギア」の正体をつきとめて破壊しなければいけない。



○このゲームは、メタルギアシリーズの初作。主人公の「ソリッドスネイク」が、高アフリカの異地に、狂人のなむりの兵士によって築かれた武装要塞国に潜入し、超兵器「メタルギア」の正体をつきとめて破壊しなければいけない。



○このゲームは、メタルギアシリーズの初作。主人公の「ソリッドスネイク」が、高アフリカの異地に、狂人のなむりの兵士によって築かれた武装要塞国に潜入し、超兵器「メタルギア」の正体をつきとめて破壊しなければいけない。



○このゲームは、メタルギアシリーズの初作。主人公の「ソリッドスネイク」が、高アフリカの異地に、狂人のなむりの兵士によって築かれた武装要塞国に潜入し、超兵器「メタルギア」の正体をつきとめて破壊しなければいけない。

聖飢魔II スペシャル

ソニー 03-448-3111
7月21日発売予定

機 体	CD-ROM	VRAM	128K
対応機種	MSX2+ 互換	価 格	5,800円

聖飢魔IIのメンバーは悪魔布衣のため名に降りた！

独特な化装とキャラクターで一躍有名になった、ヘビーメタルバンド「聖飢魔II」が、し

小巻と4人のメンバーがゲームの中ではどんなふうにかくかは、発売してのお楽しみお

「聖飢魔II」のメンバーは悪魔布衣のため名に降りた！

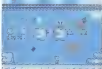


○このゲームは、聖飢魔IIシリーズの初作。主人公の「ソリッドスネイク」が、高アフリカの異地に、狂人のなむりの兵士によって築かれた武装要塞国に潜入し、超兵器「メタルギア」の正体をつきとめて破壊しなければいけない。

の4人は魂えられ、悪魔布衣も穿かれてしまった。仲間を助けて悪魔を倒すため、デーモンは立ちあがった。



○このゲームは、聖飢魔IIシリーズの初作。主人公の「ソリッドスネイク」が、高アフリカの異地に、狂人のなむりの兵士によって築かれた武装要塞国に潜入し、超兵器「メタルギア」の正体をつきとめて破壊しなければいけない。



○このゲームは、聖飢魔IIシリーズの初作。主人公の「ソリッドスネイク」が、高アフリカの異地に、狂人のなむりの兵士によって築かれた武装要塞国に潜入し、超兵器「メタルギア」の正体をつきとめて破壊しなければいけない。

COMING SOON

MUTOPIA ミュートピア

東京EMI ☎03-557-9148
7月下旬発売予定

媒体	5.25"	RAM	64K
対応機種	MSX	価格	6,800円

音符を知らなくてもす ぐに曲作りが楽しめる

東京EMIからは、7月末頃に日本の音楽ソフトが同時発売されることになった。これは日本の中ではばん初心者用に作られたもの。世界地図で地方を選び、曲堂のエンピツの動くところを操作するだけで自然に作曲できてしまうお手軽なソフトなのだ。世界13か所の地方の特色をいかにした伴奏パターンから1

つを選び、楽器とメロディーを設定すればOK。もちろんMSX対応のキーボードの鍵盤からでも入力できるよ。



Q1 いろいろな楽器の音を合わせられて、キレイな音が流れてくる。

SCORE EDITOR スコアエディタ

東京EMI ☎03-557-9148
7月下旬発売予定

媒体	5.25"	RAM	64K
対応機種	MSX	価格	6,800円

入力すればどんな曲も MSXが演奏します!

こちらは「ミュートピア」と違って基本メロディは決まっていなくて、どんな曲でもMSXに演奏させることができるよ。音符や楽器記号や伴奏パターンなどを見ながら自分で1つ1つ入力していくので、音符が全然わからない人は少しづついけるね。でも、楽本を見てそれを入力して演奏を聞くという楽し

みかたもあるのだ。はやり、歌の伴奏を変えたりとか、自分の作曲活動に使うにはちょうどいいソフトみたいノ。



Q2 こうして音符を入力します。そうすると自動的に演奏してくれる。

SOUND PALETTE サウンドパレット

東京EMI ☎03-557-9148
7月下旬発売予定(ミュージック・キーボードが必要)

媒体	5.25"	RAM	32K
対応機種	MSX	価格	6,800円

自分だけのアノ音コノ 音を追求したい人へ!

このソフトを使うには、音楽の基本知識とMSX対応のキーボードが絶対に必要ノ。これは楽器の数字とにらめっこしながら、ドラム音などのたくさんの音色を覚えて、試行錯誤で自分なりの音を作るためのソフトなのだ。シンセサイザーがなくてもMSXとキーボードで同じこ

とができるってわけだけど、やってみないとこのソフトの楽しさがわからないかな?



Q3 いろいろな音色を覚えて、自分なりの音を作ることができる。

HALNOTE ハルノート

ハル研究所 ☎03-252-5561
8月下旬発売予定

媒体	5.25"	VRAM	128K
対応機種	MSX専用	価格	未定

パソコンをノートにし ちゃうソフトなのだ!

発売までには少し間があるけど、パソコンを自分のノート感覚に使用できるソフトがこの「ハルノート」だ。専用ソフトというしよに任せて、家計簿や日記の代わり、レポート作成もできるし時計やカレンダーや電卓など、いろいろな働きをしてくれるんだ。初心者でも使用できるようにコ

マンド命令をアイコンでおこなうなどの配慮もされているそう。



Q4 ハルノートはパソコンを自分のノート感覚に使用できるソフト。



MSXでゲーム

1942

君は戦闘機P-39ライトニングの前に立ち小型戦闘機の攻撃をかわし、敵の編隊を全滅させる。色づいた敵機は爆撃機を撃破して、自国の空母に帰還できる。1ステージは第一陣地へとスクロールする16画面で構成され、全4ステージ、敵の編隊を全滅させ4Paceが出現し、これを取るとパワーアップします。

●MSX (RAM容量16K以上) 対応 ●メガROMカートリッジ ●定価5,800円 ●M542 (VRAM容量128K) 対応 ●メガROMカートリッジ ●定価5,800円



★敵機を撃破した瞬間のスクリーンショット。

戦場の狼
ACTION GAME

2名6ジャンプの狼、秘地の地下洞窟にサリタが展開されている。特殊な洞窟を渡り、秘密の洞窟「スーパージョー」は最終任務を受け、今までのこのゲームの中へ乗り込んでいる。秘地の洞窟は難易度が高く、ここから世界一魔王を倒す。2人1組のチームの協力と戦略が必要。はたしてこの任務を遂行できるだろうか。

●MSX (RAM容量16K以上) 対応 ●メガROMカートリッジ ●定価5,800円
4月発売予定 ●MSX2 (VRAM容量128K) 対応 ●メガROMカートリッジ ●定価5,800円 7月発売予定



★敵機を撃破した瞬間のスクリーンショット。

Castle
EXCELLENT

ザ・キャッスルを倒した後に、1人で1人1人キャッスルの壁を突破した。なんと、もっともキャッスルで遊びたいはずだ。そんな目的のためにキャッスルエディタを開発した。ゲームのルールは日本のように、パズルの部屋はより難解に、アクションの部屋はよりダイナミックに、部屋と部屋の間の壁はより難解に仕上げた。おもしろいゲームを見たい。下記。

●MSX (RAM容量16K以上) 対応 ●ROMカートリッジ ●定価5,800円
★ゲームの経過を記録するものはテープレコーダが必要だ。



★敵機を撃破した瞬間のスクリーンショット。

DUNGEON
MASTER

なんと、1〜3人で同時プレイが可能。ロープレイングの、ファイター（戦士）、マジシャン（魔法使い）、ソーサラー（魔法使い）、マジシャン（魔法使い）の4人から好きなキャラクターのタイプを選んで成長させよう。一人で遊ぶときはキャラクターを3人選んで遊ぶ。それぞれのキャラクターの個性を操作する。広大な地下には30種類以上のモンスターが待ち受けている。さらに、アイテムの数はなんと10種類以上もある。これはダンジョンマスターになることができて。

●MSX (RAM容量16K以上) 対応 ●ROMカートリッジ ●定価5,800円
★2.5人で遊ぶにはシステムが必要。データはテープレコーダで。



★敵機を撃破した瞬間のスクリーンショット。

ゲームを熱狂させる、コナミの戦い!!

1999

キミのアイデアで、ゲムラをコウブンさせろ!

グラディウス・フェア

MSX

「グラディウス2」
発売、ついに決定

コナミから、ルンルンのビッグニュース。全国のゲームフリークを興奮の渦に巻き込んだあの「グラディウス」のお楽しみフェアが開催される！その第一弾として、近日発売予定の「グラディウス2」のゲームアイデアを的に募集するぞ。ゲームもビックリのワクディアで仲間をアッといわせてみよう!!

● 期間 ●

昭和32年6月15日—7月31日(当日消印有効)

● 入門 ●

- ①ゲームアイデア部門……市販のレポート用紙を使用のこと。
②ストーリー、シナリオ部門……市販のレポート用紙を使用のこと。
③イラスト部門……ハガキ大以上の白紙を使用のこと。
④キャラクターデザイン部門……写真に描かれていないこと。

● 席 禮 先 ●

〒650 神戸市中央区港島中町1-3-2 三才工業株式会社

M&S企画展「グランド・エイズ」アイデア募集、のこの部門
優秀作品に選ばれた人には、半1枚の「グランド・エイズ」オリジナル
ROM「カードワッ」をはじめ、豪華賞品を用意。ドンシビル
と、ゲームの便利マッパム。

※くわんくは、店舗ポスター、チラシにてどうぞ。

新製品情報
関東地区
03-262-9110
関西地区
06-234-0553
北海道地区
011-851-9000

コナ三株式会社

[illegible]

